

**MANFAAT SMARTPHONE DALAM MENUNJANG AKTIVITAS
PERKULIAHAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam
Negeri Sumatera Utara Medan.**



OLEH:

RIZKA AMALIYAH PASARIBU

NIM. 0603153045

**FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2019

**MANFAAT SMARTPHONE DALAM MENUNJANG AKTIVITAS
PERKULIAHAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam
Negeri Sumatera Utara Medan.**



**OLEH:
RIZKA AMALIYAH PASARIBU
NIM. 0603153045**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Fauziah Lubis, SH,M.HUM
NIP. 197105282008012013**

**Dr. Nursapia Harahap, MA
NIP.197111041997032002**

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

**Dr. Hasan Sazali, MA
NIP 19760222 200701 1 018**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

**MANFAAT SMARTPHONE DALAM MENUNJANG AKTIVITAS
PERKULIAHAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam
Negeri Sumatera Utara Medan.**



OLEH:

RIZKA AMALIYAH PASARIBU

NIM. 0603153045

Pembimbing I

Pembimbing II

Fauziah Lubis, SH,M.HUM
NIP. 197105282008012013

Dr. Nursapia Harahap, MA
NIP.197111041997032002

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN**

2019

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal

Lamp

Kepada

Yth Dosen Fakultas Ilmu Sosial

UIN Sumatera Utara Medan

di Medan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rizka Amaliyah Pasaribu

NIM : 0603153045

Judul Skripsi : Manfaat Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa
Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara

Sudah dapat diajukan ke Fakultas Ilmu Sosial Jurusan/Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, 28 September 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Fauziah Lubis, SH,M.HUM

NIP. 197105282008012013

Dr. Nursapia Harahap, MA

NIP.197111041997032002

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Manfaat Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*” Rizka Amaliyah Pasaribu, Nim 0603153045 Program Studi Ilmu Komunikasi telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal 12 November 2019.

Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

Medan, 12 November 2019

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Hasan Sazali, MA
NIP19760222 200701 1 018

Dr. Nursapia Harahap, MA
NIP 197111041997032002

Penguji,

1. Fauziah Lubis, SH,M.HUM
NIP197105282008012013

2. Dr. Nursapia Harahap, MA
NIP197111041997032002

3. Indira Fatra Deni P, MA
NIP1100000085

4. Dra. Retno Sayekti, M.LIS
NIP199691228 199503 2 002

Mengetahui,
Dekan FIS UIN SU

Prof. Dr. Ahmad Qorib, MA
NIP. 19580414 198703 1 002

PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rizka Amaliyah Pasaribu

NIM : 0603153045

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Manfaat *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan
Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas
Islam Negeri Sumatera Utara

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang sudah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiat, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 28 September 2020

Yang membuat pernyataan

Rizka Amaliyah Pasaribu

NIM 0603153045

Nama : Rizka Amaliyah Pasaribu
Nim : 0603153045
Judul Penelitian : Manfaat Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

ABSTRAK

Judul penelitian ini adalah “Manfaat Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara”. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis manfaat *smartphone* dan bagaimana *smartphone* dalam menunjang aktivitas perkuliahan mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, antara lain: teori media baru, teori uses and gratifications, teori ketergantungan dan determinasi teknologi. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU yang masih aktif kuliah dan memiliki *smartphone*. Dari hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa manfaat *smartphone* oleh mahasiswa didasari oleh kebutuhan individual. *Smartphone* dapat menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa karena menyediakan banyak informasi yang dibutuhkan dengan segala kemudahan yang ditawarkan. Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU merasakan kelebihan, kekurangan, dampak positif dan negatif saat menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran.

Kata kunci : smartphone, aktivitas perkuliahan

Name : Rizka Amaliyah Pasaribu
Nim : 0603153045
**Research title : Benefits of Smartphones in Supporting
Communication Studies Activities at the Faculty of
Social Sciences, North Sumatra State Islamic University**

ABSTRACT

The title of this research is "The Benefits of Smartphones in Supporting the Activities of Communication Studies Students at the Faculty of Social Sciences, North Sumatra State Islamic University". The purpose of this study is to analyze the benefits of smartphones and how smartphones support the lecturing activities of Communication Sciences students at the Faculty of Social Sciences, North Sumatra State Islamic University. This research uses a qualitative method with a phenomenological approach. The theories used as a reference in this study include: new media theory, uses and gratifications theory, dependency theory and technological determination. The subjects in this study were UINSU Communication Sciences students who were still actively studying and had smartphones. From the results of data analysis in this study, it can be concluded that the benefits of smartphones by students are based on individual needs. Smartphones can be a learning tool for students because they provide a lot of information needed with all the conveniences offered. Communication Science students of UINSU feel the advantages, disadvantages, positive and negative impacts when using smartphones in learning.

Keywords : smartphone, lecture activities

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugrah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna bagi manusia dan merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT.

Skripsi ini berjudul **“Manfaat Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara”**. Disusun dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) di Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang dilakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembacanya.

Pada awalnya sungguh banyak hambatan yang penulis hadapi dalam penulisan skripsi ini. Namun berkat adanya pengarahan, bimbingan dan bantuan

yang diterima akhirnya semuanya dapat diatasi dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan dan motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Untuk itu penulis juga dengan sepenuh hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada orang tua penulis yang luar biasa yaitu kepada ayah tercinta **Saprudin Pasaribu** dan untuk mama tercinta **Zuhaipa Sinaga** yang sangat luar biasa atas semua nasehat dalam segala hal serta do'a tulus dan limpahan kasih dan sayang yang tiada henti selalau tercurahkan untuk kesuksesan penulis dalam segala kecukupan yang diberikan serta senantiasa memberikan dorongan secara moril maupun materil sehingga penulis mampu menghadapi segala kesulitan dan hambatan yang ada dan pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak **Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag** selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
3. Bapak **Prof. Dr. H. Ahmad Qorib, M.A** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. H. Hasan Sazali, M.A** selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara Medan.

5. Ibu **Dr. Nursapiah Harahap, M.A** selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi serta selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu **Fauziah Lubis, SH,M.HUM** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah memberikan banyak bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen serta staf pegawai Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan yang telah memberikan pelayanan, bantuan, bimbingan maupun mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Sahabat terbaik **Wilda, Delvi, Eka dan juga Wina** yang mesti tak bersama dibangku perkuliahan, namun tetap memberi doa dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman dalam seperjuangan, sahabat revisiaku yaitu **Maya, Ainur, Dahlia, Dede, Triayu, Nurhasanah, Putri dan Shinta** yang memberikan masukan dan semangat dalam perkuliahan dan skripsi ini.
10. Sahabat KKN **Maya Hasan, Nurul, Erlina, Siska dan Fekhy**, terima kasih atas kebersamaan dan semangat yang selalu diberikan
11. Seluruh teman - teman jurusan Ilmu Komunikasi angkatan I tahun 2015 yang senantiasa menemani dalam suka duka perkuliahan dan berjuang bersama untuk menuntut ilmu.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa dalam penulisan skripsi ini. Hal ini dikarenakan

keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan.

Sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan dari semua pihak baik itu bantuan secara moril maupun materil, memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya tanpa adanya bantuan dari semua pihak mungkin skripsi ini tidak dapat diselesaikan secara maksimal. Semoga kita mendapatkan balasan dari Allah SWT atas perbuatan baik yang kita lakukan.
Amin amin amin ya rabbal'alam.

Walaikumussalam, Wr. Wb.

Medan, 31 November 2019

Penulis,

Rizka Amaliyah Pasaribu
NIM. 0603153006

DAFTAR ISI

SAMPUL

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN iii

PERNYATAAN DAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN

SKRIPSI iv

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR ISI..... xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Batasan Istilah 7

C. Rumusan Masalah 7

D. Tujuan Penelitian 8

E. Manfaat Penelitian 8

F. Sistematika Pembahasan 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori..... 10

1. Media Baru (*New Media*)..... 10

2. Teori *Uses and Gratifications* 14

3. Teori Ketergantungan..... 16

4. Determinasi Teknologi 17

B. Kerangka Konsep 19

1. Teknologi Komunikasi 19

2. Smartphone 22

3. Internet 27

4. Pembelajaran 29

C. Kajian Terdahulu..... 33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
B. Jenis Penelitian.....	35
C. Informan Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Teknik Keabsahan Data	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	41
1. Pola Penggunaan Smartphone Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	41
2. Apa Saja Yang Diakses Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.....	44
3. Manfaat Smartphone Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	48
C. Pembahasan Penelitian.....	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA	68
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	70
----------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan teknologi berlangsung dengan pesat. Ditengah perkembangan masyarakat modern menuju post-modern ini, berkembangnya teknologi dengan cepat telah membawa dunia memasuki era yang serba maju dan sangat modern. Di zaman yang serba modern ini, manusia itu sendiri dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman sekarang agar tidak tertinggal dimana kehidupan menjadi serba praktis dan efisien. Hal ini pun tentu saja dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itulah diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran aktifitas dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *smartphone* (Suyanto, 2017: 135).

Teknologi sekarang ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan akan kebutuhan *smartphone* saat ini pun sangat beragam. Maka tak heran banyak orang berbondong-bondong membeli *smartphone* keluaran terbaru. Di era serba canggih seperti ini, kebutuhan akan *smartphone* telah menjadi kebutuhan primer manusia. Mulai dari anak sekolah bahkan sampai orang tua sekalipun tak ada yang luput dari menggunakan *smartphone*.

Hal ini terjadi hampir di seluruh lapisan masyarakat, termasuk juga kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Dengan adanya perkembangan *smartphone* yang kian pesat telah membantu mahasiswa dalam

menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Mahasiswa dapat memperoleh informasi tentang pelajaran kuliah melalui situs-situs yang tersedia di *smartphone*. Budaya membaca di perpustakaan pun makin lama semakin hilang dikarenakan adanya teknologi tersebut. Tak hanya dalam budaya membaca, dalam berperilaku lain pun mahasiswa banyak dipengaruhi oleh adanya aplikasi-aplikasi yang tersedia di *smartphone*. Mulai dari gaya hidup, fashion, dan juga perilaku sosial.

Smartphone adalah telepon genggam yang memiliki fitur-fitur yang bisa digunakan untuk telponan, bisa digunakan untuk chatting, mampu berkomunikasi jarak jauh, dapat mendengarkan musik, penjelajah foto dan melihat klip video, dan dapat terhubung ke internet.

Smartphone merupakan salah satu bentuk teknologi komunikasi canggih yang saat ini tidak dapat dilepaskan dari genggamannya banyak orang. Kemunculan teknologi komunikasi tingkat ini, juga didorong oleh kebutuhan kita sendiri untuk memudahkan kita dalam menghadapi berbagai macam masalah yang dihadapi dan dapat diselesaikan dalam waktu yang cepat dan singkat. Sesuai arti kata *smartphone* yaitu telepon genggam pintar, ia mempunyai kemampuan seperti komputer yang didukung oleh sebuah sistem operasi yang canggih dalam berbagai hal, serta fungsinya yang efektif dan efisien yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Sejarah perkembangan *smartphone* dimulai dari kemunculan *The Simon* yang dirilis perdana pada tahun 1993.

Keberadaan *smartphone* sekarang ini tentu saja sangat memudahkan kita dalam berkomunikasi jarak jauh. Banyak kecanggihan yang bisa didapatkan

melalui *smartphone* dengan berbagai spesifikasi yang ada didalamnya. *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja. Tetapi, teknologi baru ini bisa berfungsi sebagai camera, merekam video, peta digital, pemutar musik, jaringan internet, dan lain sebagainya. Fasilitas yang disediakan di dalam *smartphone* seperti layaknya komputer namun dalam bentuk yang lebih kecil dan praktis. Hal inilah yang membuat *smartphone* saat ini banyak dimiliki oleh masyarakat. Selain karena kebutuhan komunikasi informasi yang dirasa semakin penting, dari segi harga *smartphone* sudah banyak yang terjangkau.

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini semakin pesat telah banyak mempengaruhi berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan *smartphone* saat ini telah menyentuh seluruh lapisan masyarakat termasuk kalangan mahasiswa yang tidak sedikit jumlahnya. Kebanyakan mahasiswa pasti mempunyai satu atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin banyak mahasiswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone* maka semakin besar pula peluang penggunaan *smartphone* di dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan kini sangat berpengaruh pada media pembelajaran, yang semula hanya menggunakan papan tulis di kelas, sekarang sudah menggunakan komputer, *smartphone* yang didukung oleh koneksi internet bahkan pembelajaran jarak jauh.

Berbagai kegunaan dalam *smartphone* tentu saja memiliki dampak positif dan negatif. *Smartphone* yang dimiliki oleh mahasiswa tentunya dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Mahasiswa sangat

dimudahkan dengan perkembangan ini apabila mahasiswa memanfaatkan fungsi dan fitur-fitur yang ada di dalam *smartphone*, seperti contohnya *google* (untuk pencarian yang berhubungan dengan pendidikan), materi pelajaran dari puluhan bahkan ratusan *ebook* yang dilengkapi dengan fitur yang lengkap dan *update* dan tentunya bisa diakses kapan dan di mana saja. Pengguna *smartphone* yang dapat menggunakannya secara efektif, akan menimbulkan dampak-dampak positif.

Di sisi lain terdapat juga dampak negatif yang ditimbulkan oleh *smartphone*. Sebenarnya, masyarakat khususnya pelajar harus mampu bersikap bijaksana dalam menggunakan *smartphone*, karena kecanggihan yang ditawarkan didalamnya dapat membuat kita merasa ketergantungan. Seperti kejadian pada 2 Pelajar di Bondowoso, mereka harus mengalami gangguan jiwa karena kecanduan *smartphone*.

Aktivitas Perkuliahan adalah proses pembelajaran yang meliputi kegiatan tatap muka didalam kelas, praktikum, penyelenggaraan percobaan dan pemberian tugas akademik lainnya kepada mahasiswa. Smartphone sangat berguna dan sangat membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan juga sangat menunjang berbagai aktivitas khususnya ketika berada dikampus dan di dalam kegiatan perkuliahan, mereka bisa menggunakannya untuk mengakses beberapa informasi edukasi seperti Artikel ilmiah, Informasi beasiswa, Wikipedia.org, Detik.com, Google books, dan Ejournal, smartphone juga dapat mempermudah mahasiswa untuk berdiskusi dikelas.

Di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, proses pembelajaran antara mahasiswa dan dosen sudah banyak yang menggunakan sistem berbasis smartphone. Misalnya antara lain pengumpulan tugas-tugas yang diberikan dosen tidak perlu lagi melalui berjumpa langsung, tetapi cukup mengirimkannya saja lewat email si dosen maupun via chat seperti melalui whatsapp.

Peneliti memilih mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sebagai lokasi dan subjek penelitian, karena mahasiswa adalah elemen yang memiliki wawasan yang cukup luas dan bijaksana dan peka terhadap orang dan lingkungan sekitar. Pertimbangan lain yang menjadikan mahasiswa sebagai subjek penelitian ini karena mahasiswa merupakan khalayak yang sangat aktif dalam menggunakan media massa baik cetak maupun elektronik dan dari kategori usia, mahasiswa termasuk kedalam mayoritas pengguna internet di Indonesia.

Alasan lain peneliti memilih mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sebagai subjek penelitian adalah karena lebih efektif dan efisien. Efektif karena mereka lebih mudah untuk ditemui dan peneliti juga lebih mudah untuk berinteraksi dengan mereka. Efisien karena peneliti juga merupakan bagian dari mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sehingga tidak mengeluarkan biaya yang cukup besar dalam penelitian ini.

Dilihat dari beberapa masalah dan kenyataan di atas membuat peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam, bagaimana pengalaman langsung

mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dalam memanfaatkan *smartphone* untuk menunjang aktivitas perkuliahan.

B. Batasan Istilah

Smartphone : Adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan beberapa fitur canggih seperti Email, Internet, Ebook dan lainnya.

Internet : Adalah jaringan data seluler yang dapat menghubungkan jaringan komputer yang satu dengan yang lain sehingga bisa saling berkomunikasi, berinteraksi dan saling tukar informasi satu sama lain.

Aktivitas Perkuliahan : Adalah proses pembelajaran yang meliputi kegiatan belajar di kelas, praktikum, penyelenggaraan percobaan dan pemberian tugas akademik kepada mahasiswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana Pola Penggunaan *Smartphone* Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara?
2. Apa Saja Yang Diakses Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara?
3. Bagaimana Manfaat *Smartphone* Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Pola Penggunaan *Smartphone* Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
2. Untuk Mengetahui Apa Saja Yang Diakses Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
3. Untuk Mengetahui Bagaimana Manfaat *Smartphone* Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori yang digunakan dalam penelitian ini, dan juga dapat memperkaya materi dan perkembangan ilmu komunikasi. Penelitian ini juga dapat memperluas pengetahuan dan wawasan pembaca nya, sehingga dapat mengetahui bahwa teknologi komunikasi yang ada merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang berdampak positif jika digunakan secara tepat.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dan motivasi bagi pembaca dalam menyikapi penggunaan *smartphone* dengan bijak dan dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari

F. Sistematika Pembahasan

Penjelasan tentang sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum rencana susunan bab demi bab yang akan diuraikan dalam proposal skripsi ini. Adapun sistematika penulisan dalam proposal skripsi ini dengan uraian sebagai berikut:

BAB I. Membahas pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II. Membahas kajian teori, memuat uraian tentang kerangka konsep terkait tema skripsi dan juga kajian terdahulu.

BAB III. Membahas tentang metode penelitian. Metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan 1. Pola Penggunaan Smartphone Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara 2. Apa Saja Yang Diakses Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara 3. Manfaat *Smartphone* Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

BAB V. Penutup. Bab terakhir berisi kesimpulan, saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

Dalam suatu penelitian teori sangat diperlukan sebagai landasan kerangka berfikir mendukung masalah secara sistematis, untuk itu kita perlu menyusun kerangka teori yang akan membentuk pokok-pokok pikiran yang akan dapat menggambarkan dari sudut mana masalah peneliti di bahas. Teori dalam suatu penelitian sangat berfungsi untuk membantu peneliti menjelaskan fenomena sosial atau fenomena alami yang menjadi pusat perhatiannya. Sedangkan kerangka teori itu sendiri adalah suatu kumpulan teori dan model dari literatur yang menjelaskan hubungan dalam masalah tertentu.

1. Media Baru (*New Media*)

Media baru atau *new media* pertama kali dikemukakan oleh Pierre Levy, yang menjelaskan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Istilah yang dipakai untuk semua bentuk media komunikasi massa yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi. media baru yang memiliki ciri tersebut adalah internet. Internet adalah jaringan kabel dan telepon satelit yang menghubungkan komputer (dalam Mondry, 2008: 13).

Smartphone merupakan media komunikasi dalam bentuk *new media*. Semua komponen aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* merupakan aplikasi yang berbasis internet. Hal inilah yang membuat benda tersebut menjadi sebuah alat yang tidak dapat ditinggalkan oleh penggunanya.

Kehidupan modern masa kini membuat mahasiswa seakan wajib mempunyai *smartphone*. Segala bentuk aplikasi media yang terdapat dalam *smartphone* semuanya merupakan bentuk media baru yang dikemas apik sehingga mampu membuat pengguna terkhusus mahasiswa tertarik mengkonsumsi aplikasi tersebut.

Menurut Denis McQuail dalam bukunya Teori Komunikasi Massa (2011:43) ciri utama media baru adalah saling keterhubungan satu sama lain, aksesnya terhadap setiap individu sebagai penerima pesan maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, dan kegunaannya yang sangat beragam sebagai salah satu karakter yang terbuka, dan juga sifatnya yang ada di mana-mana (*decollatedness*). Definisi lain menurut editor dari buku *Handbook of New Media*, Lievrouw dan Livingstone, pada tahun 2006 mendefinisikan *new media* sebagai gabungan dari teknologi informasi dan komunikasi (*Information Communication Technology*) yang terkait dengan konteks sosial yang berhubungan menyatukan tiga elemen, yaitu: alat dan artefak teknologi, aktivitas praktik dan penggunaan, serta susunan sosial dan organisasinya yang terbentuk disekitar peralatan dan penggunaan tatanan serta organisasi sosial yang terbentuk disekitar alat dan praktik tersebut (dalam McQuail, 2011: 42-43).

McQuail (2011: 156) dalam bukunya mengidentifikasikan lima kategori seperti berikut ini:

1. Media komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication media*).

Meliputi telepon (yang semakin *mobile*) dan juga surat elektronik (terutama untuk pekerjaan, tetapi menjadi semakin personal). Secara

umum, konten ini bersifat pribadi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka.

2. Media permainan interaktif (*interactive play media*). Media ini terutama berbasis komputer dan *video game*, ditambahkan juga dengan peralatan realitas virtual. Inovasi utamanya itu terletak pada interaktivitas dan mungkin dominasi dari kepuasan “proses” atau “penggunaan”.
3. Media pencarian informasi (*information search media*). Ini merupakan kategori yang luas tetapi Internet/www ini merupakan sebuah contoh yang paling penting dan dianggap sebagai perpustakaan dan juga sumber data yang ukuran, aktualitas, dan aksesibilitasnya itu belum pernah ada sebelumnya. Posisi mesin pencari telah menjadi sangat penting sebagai alat bagi para pengguna sekaligus sebagai sumber pendapatan untuk Internet. Disamping Internet, telepon (*mobile*) juga semakin menjadi saluran penerimaan informasi, sebagaimana juga *teletext* yang disiarkan dan layanan data radio.
4. Media partisipasi kolektif (*collective participatory media*). Kategorinya khususnya meliputi penggunaan internet untuk berbagi dan bertukar informasi, gagasan dan pengalaman, serta untuk mengembangkan hubungan pribadi aktif (yang diperantarai komputer). Situs jejaring sosial termasuk di dalam kelompok ini.
5. Substitusi media penyiaran (*substitution of broadcasting media*). Acuan utamanya adalah penggunaan media untuk menerima atau mengunduh

konten yang dimasa lalu biasanya disiarkan atau disebarkan dengan metode lain yang serupa.

Media baru memberikan inovasi kepada penggunanya yang dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konteks yaitu untuk menjadi media komunikasi yang bersifat pribadi, kepuasan penggunaan seperti untuk hiburan, sebuah sarana pencarian informasi yang tidak ada sebelumnya, media untuk bertukar informasi dan untuk menerima atau mengunduh konten.

Perbedaan yang tampak antara media baru dan media lama yang jelas tampak adalah dari segi penggunaannya yang secara individual diungkapkan oleh McQuail (2011: 157) yaitu sebagai berikut:

1. Interaktivitas (*interactivity*): sebagaimana ditunjukkan oleh rasio respons atau inisiatif dari sudut pandang pengguna terhadap “penawaran” sumber atau pengirim.
2. Kehadiran sosial (atau sosiabilitas) (*social presence or sociability*): dialami oleh pengguna, berarti kontak personal seseorang dengan orang lain dapat dimunculkan oleh penggunaan media tersebut.
3. Kekayaan media (*media richness*): jangkauan di mana media dapat menjembatani kerangka referensi yang berbeda, mengurangi ambiguitas, memberikan lebih banyak lagi petunjuk, melibatkan lebih banyak indra, dan lebih personal.
4. Otonomi (*autonomy*): di mana seorang pengguna merasakan kendali atas konten dan penggunaan, mandiri dari sumber.

5. Unsur bermain-main (*playfulness*): kegunaan untuk hiburan dan kesenangan, sebagai lawan dari sifat fungsi dan alat.
6. Privasi (*privacy*): berhubungan dengan kegunaan media atau konten tertentu.
7. Personalisasi (*personalization*): derajat di mana konten dan penggunaan menjadi personal dan unik.

Perbedaan media baru dan media lama ini mempengaruhi berbagai pengguna dari segi penggunaannya, yaitu proses interaktivitas dan juga kehadiran sosial yang melibatkan sumber dan penerima melakukan kontak personal. Media baru tentunya memiliki banyak kecanggihan yang membuat media tersebut semakin kaya. Pengguna media memberikan kendali atas penggunaannya terhadap isi media. Penggunaannya juga dapat merasakan kecanggihan seperti untuk hiburan ataupun kesenangan. Dengan berbagai kecanggihan yang ada didalamnya, tentu penggunaannya akan semakin personal dan unik.

2. Teori *Uses and Gratifications*

Menurut Blumler dan Katz (dalam Rakhmat, 2007: 204) para pendiri *uses and gratification*, Elihu Katz, Jay G. Blumler. Teori ini menjelaskan bagaimana individu berusaha mencari dan menikmati apa saja yang disajikan oleh media massa guna memuaskan berbagai macam kebutuhannya. Perilaku orang sering berorientasi pada tujuan (*goal oriented*) ketika mereka memilih media tersebut dan menikmati apa yang disampaikan media massa (isi media). Maka pilihan mereka terhadap media juga ditentukan oleh informasi dan kepuasan yang telah mereka antisipasi sebelumnya.

Teori *Uses and Gratifications* ini merupakan teori peluru atau teori jarum hipodermik, dimana dalam setiap teori peluru, media sangat aktif dan sementara khalayak berada di dalam pihak yang pasif. Sedangkan teori *Uses and Gratifications* ini tidak tertarik sama sekali pada apa yang dilakukan media pada seseorang, melainkan tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media tersebut. Anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya (Rakhmat, 2007: 65).

Menurut Blumler dan Katz (dalam Rakhmat, 2007: 204) para pendiri *uses and gratification*, Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch merumuskan asumsi-asumsi dasar dari teori ini sebagai berikut:

- a. Audiens aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media.
Dalam perspektif teori penggunaan dan kepuasan, audiens dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun ditingkat keaktifan setiap individu, tidaklah sama. Perilaku komunikasi audiens mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai serta berdasarkan motivasi. Audiens melakukan pilihan berdasarkan motivasi, tujuan dan kebutuhan personal mereka sendiri.
- b. Inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audiens. Asumsi kedua ini berhubungan dengan kebutuhan terhadap kepuasan yang dihubungkan dengan pilihan media tertentu yang ditentukan oleh audiens sendiri. Karena sifatnya yang aktif, maka audiens yang mengambil inisiatif. Tidak seorangpun dapat menentukan apa yang kita inginkan terhadap isi media. Jadi, orang bisa saja mendapatkan hiburan dari

program berita atau sebaliknya. Dengan demikian, audiens memiliki kewenangan penuh didalam proses komunikasi massa.

- c. Media bersaing dengan sumber kepuasan lain. Media dan audiens tidak berada dalam ruang hampa yang tidak menerima pengaruh apa-apa. Media bersaing dengan bentuk-bentuk komunikasi lainnya dalam hal pilihan, perhatian, dan penggunaan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan seseorang. Contohnya, di awal hubungan yang romantis, banyak pasangan yang memilih menonton bioskop dari pada menonton televisi dirumah.
- d. Audiens sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif, dan penggunaan media. Kesadaran diri yang cukup akan menentukan adanya ketertarikan dan motif yang muncul dalam diri yang dilanjutkan dengan penggunaan media memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang tepat mengenai penggunaan media oleh audien. Audien melakukan pilihan secara sadar terhadap media tertentu yang akan digunakannya.
- e. Penilaian isi media ditentukan oleh audiens. Menurut teori ini penggunaan dan kepuasan, isi media hanya dapat dinilai oleh audiens itu sendiri. Program televisi yang dianggap tidak bermutu bisa jadi dianggap berguna bagi audiens tertentu karena merasakan mendapatkan kepuasan dengan menonton program tersebut.

3. Teori Ketergantungan

Teori ketergantungan merupakan sebuah teori komunikasi massa yang menyatakan bahwa ketika seseorang itu semakin dekat dan bergantung pada suatu media tersebut untuk memenuhi semua kebutuhannya sendiri, keadaan dimana

kehidupan manusia itu dipengaruhi oleh perkembangan dan ekspansi dari kehidupan tersebut. Media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu sendiri (Severin and Tankard, 2007). Teori ini diperkenalkan pertama kali oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur. Mereka memperkenalkan model yang menunjukkan bahwa hubungan integral yang tak terpisahkan antara pemirsa, media, dan juga sistem sosial yang besar.

4. Determinasi Teknologi

Teori ini ditemukan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 di dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini bahwa suatu perubahan yang akan terjadi pada sesuatu macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk suatu individu dengan berbagai macam cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat tertentu dan juga teknologi ini akhirnya mengarahkan kita untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf maupun menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.

Marshall McLuhan seorang guru dari University of Toronto, beliau pernah mengatakan bahwa *the medium is the mass-age*. Dimana media itu adalah era massa. Maksudnya bahwa saat ini kita hidup di masa yang unik dalam bentuk sejarah peradaban manusia, yaitu masa media massa. Media pada hakikatnya telah mempengaruhi cara berpikir seseorang, merasakan, dan bertingkah laku manusia itu sendiri. Kita saat ini berada pada masa revolusi, yaitu revolusi masyarakat

menjadi massa, oleh karena itu kehadiran media massa tadi. Di mana menurut McLuhan, eksistensi manusia itu ditentukan oleh perubahan mode komunikasi itu sendiri.

Perubahan pada mode komunikasi tersebut membentuk suatu budaya dengan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. penemuan didalam teknologi komunikasi
- b. perubahan didalam jenis-jenis komunikasi
- c. peralatan untuk berkomunikasi dengan orang lain

Inti dari teori McLuhan ini adalah determinisme teknologi. Maksudnya itu adalah penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi itulah yang sebenarnya yang dapat mengubah kebudayaan manusia. Jadi jika berasumsi bahwa sejarah itu ditentukan oleh kekuatan produksi, maka eksistensi manusia ditentukan oleh perubahan mode komunikasi itu sendiri.

McLuhan juga menyebutkan bahwa media massa adalah ekstensi atau perpanjangan dari inderawi manusia itu tadi (extention of man). Media tidak hanya memperpanjang suatu jangkauan kita terhadap tempat, peristiwa, informasi, melainkan menjadikan hidup kita ini lebih efisien. Lebih dari itu media ini juga membantu kita dalam menafsirkan tentang kehidupan kita sendiri.

Medium is the message, dalam perspektif McLuhan, media itu sendiri lebih penting dari pada isi pesan yang disampaikan oleh media tersebut. Misalnya, mungkin isi tayangan di televisi memang penting atau menarik, akan tetapi sebenarnya kehadiran televisi di ruang keluarga tersebut menjadi jauh lebih penting lagi. Televisi dengan kehadirannya saja sudah sangat menjadi penting,

bukan lagi tentang isi pesannya. Tetapi kehadiran media massa telah lebih banyak mengubah kehidupan manusia, lebih dari apa isi pesan yang mereka sampaikan.

Kehadiran media massa, dalam segala bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang lainnya, seharusnya menjadikan kehidupan manusia itu lebih baik. Namun ketika yang terjadi justru sebaliknya, jadi jika kita didominasi oleh media massa itu dan teknologi komunikasi yang semakin pesat tersebut, maka ini menjadi sebuah ironi McLuhan berpikir bahwa budaya kita memang dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi. Paling tidak, ada beberapa tahapan yang layak disimak. Pertama, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. Kedua, perubahan di dalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. Ketiga, sebagaimana yang dikatakan McLuhan bahwa “Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, dan akhirnya peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu akhirnya membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri”.

B. Kerangka Konsep

1. Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi merupakan suatu penerapan ilmu bagi pengetahuan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan komunikasi. Teknologi komunikasi ini juga dapat membawa seorang individu melintasi batas ruang dan waktu serta mendapatkan informasi yang tidak kita dapat sebelumnya. Pengaruh teknologi terhadap perilaku manusia itu sudah sering dibicarakan. Revolusi teknologi sering disusul dengan revolusi perilaku sosial manusia.

Bersamaan dengan itu pula, tumbuhlah pola-pola penyebaran informasi yang mempengaruhi orang-orang disekitar, suasana kejiwaan di setiap anggota masyarakat. Dalam ilmu komunikasi, Marshall McLuhan menunjukkan bahwa bentuk teknologi komunikasi lebih penting dari pada isi media komunikasi (dalam Rakhmat, 2011: 45-46).

Seiring dengan perkembangan yang sangat pesat dibidang teknologi komunikasi, pemahaman mengenai teknologi komunikasi banyak mendapat sorotan ahli komunikasi, salah satunya adalah Everett M. Rogers dia berkata bahwa teknologi komunikasi ini sendiri juga merupakan perangkat keras yang di dalam struktur organisasinya mengandung berbagai nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling tukar informasi dengan individu lain.

Perkembangan komunikasi yang terjadi sekarang ini, riwayatnya cukup panjang. Bell (1979) menyederhanakan bahwa riwayat tersebut dengan menyebutkan empat revolusi yang terjadi dalam hal manusia berhubungan satu sama lainnya. Keempat revolusi dalam bidang komunikasi, menurut Bell (dalam Nasution, 1989: 9) adalah:

1. Dalam hal berbicara
2. Ditemukannya tulisan
3. Penemuan percetakan
4. Dalam hubungan jarak jauh (telekomunikasi)

Teknologi komunikasi berubah dengan sangat cepat sehingga banyak orang berbicara tentang “revolusi teknologi” atau “ledakan informasi”. Beberapa

teknologi baru yang sedang dalam proses pengembangan atau yang ada sekarang adalah *videotape recorder*, *video cassette*, televisi kabel, surat kabar *online*, akses pelayanan informasi komputer dengan komputer pribadi di rumah, internet dan *World Wide Web* serta CD-ROM. Banyak teknologi ini mempunyai dampak yang dramatis yaitu memberikan penggunaan kontrol yang jauh lebih banyak pada proses telekomunikasi dan informasi yang diterima (Severin dan Tankard, 2007: 305).

Kemajuan teknologi komunikasi ini, menurut Ploman (1981, dalam Nasution, 1989: 11), ditandai oleh tiga karakteristik sebagai berikut :

- a. Tersedianya keluwesan dan kesempatan untuk memilih di antara berbagai metode dan alat untuk melayani kebutuhan manusia dalam komunikasi. Bila pada masa lalu hanya ada alat peralatan “berat”, yang professional dan mahal, maka kini tersedia bermacam-macam sarana yang lebih “ringan”, metode yang murah. Dengan kata lain, kita bisa memilih sendiri tingkat teknologi yang kita perlukan.
- b. Kemungkinan mengkombinasikan teknologi, metode ini dan juga sistem-sistem yang berbeda dan terpisah selama ini. Berbagai bentuk baru transfer komunikasi dan informasi telah dimungkinkan dengan adanya pengkombinasian tersebut.
- c. Kecenderungan ke arah desentralisasi, individualisasi dalam konsep dan pola pemakaian teknologi komunikasi tersebut.

Melihat karakteristik dan juga peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi

yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu serta bentuk dalam wujud fisik teknologi komunikasi yang sedang dikembangkan tersebut, dapat diperkirakan bahwa betapa luasnya potensi teknologi komunikasi sekarang sehingga penerapannya pun akan meliputi berbagai bidang kehidupan manusia. Dengan ditandainya komunikasi interaktif ini terjadinya suatu diversifikasi teknologi informasi dengan bergabungnya telepon, radio, komputer, televisi dan menandai teknologi yang disebut dengan internet.

2. Smartphone

Teknologi begitu lekat dengan kehidupan kita sehari-hari, sehingga terkadang kita tidak menyadari kehadirannya. Perkembangan teknologi sekarang ini ternyata juga merambah dalam hal komunikasi, seperti mulai diciptakannya telepon genggam atau *handphone*. *Handphone* merupakan alat komunikasi tanpa kabel yang sering disebut telepon genggam, karena jenis telepon ini sengaja dirancang untuk kemudahan pemakai yang dapat menunjang mobilitasnya. Adanya kemajuan zaman diikuti dengan perkembangan teknologi yang memunculkan berbagai inovasi, tidak terkecuali dalam hal komunikasi. Dalam perkembangannya saat ini *handphone* mulai semakin “pintar”, atau yang biasa kita kenal dengan sebutan *smartphone*. Perkembangan terkini ponsel tidak hanya sebagai alat mengobrol, namun dilengkapi dengan fitur-fitur canggih lain seperti, *video streaming*, *Multimedia Messaging Streaming (MMS)*, *games*, kamera, *Personal Digital Assistant (PDA)* dan fasilitas web (Misky, 2005: 67).

Smartphone adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan beberapa fitur canggih seperti Email, Internet, Ebook dan lainnya. Singkatnya, *smartphone* merupakan computer kecil yang memiliki kemampuan sebuah telephone. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti *smartphone* ini. *Smartphone* ini juga yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan juga mendasar bagi pengembang aplikasi. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang diluar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini (Daeng, Mewengkandan Kalesaran, 2017: 5).

Ponsel pintar atau lebih sering disebut *smartphone* merupakan ponsel generasi terakhir yang dibekali teknologi canggih sehingga sudah menyerupai fungsi komputer. Pada awalnya, *smartphone* merupakan gabungan fungsi dari suatu *mobile phone* yang umumnya digunakan untuk melakukan proses komunikasi, dengan suatu *Personal Digital Assistant* (PDA) yang digunakan sebagai asisten pribadi dan *organizer*. *smartphone* ini berkembang dengan menambahkan berbagai macam fitur-fitur di dalamnya, seperti *portable media players*, *digital camera* bahkan hingga fitur navigasi *Global Positioning System* (GPS). Bahkan pada masa modern ini *smartphone* memiliki fungsi *touch screen* beresolusi tinggi hingga fungsi untuk mengakses data dengan kecepatan tinggi yang di sediakan oleh layanan *Wireless Fidelity* (Wi-Fi) ataupun koneksi internet. *Smartphone* memiliki fitur-fitur khas yang membuatnya menjadi berkemampuan selayaknya komputer namun dalam versi mini.

Komunikasi adalah proses atau peristiwa dimana terjadinya pengiriman dan penerimaan pesan atau sebuah berita antara dua orang atau lebih sehingga penerima dapat mengetahui dan memahami pesan yang disampaikan. Komunikasi merupakan kunci dari segala kebutuhan sosial umat manusia. Karena, hanya dengan berkomunikasi itulah manusia dapat melakukan sebuah interaksi, antara dua orang atau lebih, sebagai syarat dasar kebutuhan manusia untuk hidup di dunia ini.

Dalam berkomunikasi, dibutuhkan media atau wadah untuk menyampaikan pesan yang akan diberikan. Dalam hal ini, segala kecanggihan teknologi yang tersedia saat ini tidak dapat lepas dari yang namanya internet. Gadget pun juga termasuk dalam kebutuhan yang bergeser dari kebutuhan sampingan menjadi yang utama pun juga hampir seluruhnya berbasis menggunakan internet, terutama *smartphone*.

Didalam *smartphone* terdapat beberapa aplikasi yang mendukung komunikasi berbasis internet, contohnya whatsapp, line, facebook, instagram dan yang lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi ini, kita dapat melakukan komunikasi dimana saja dan kapan saja. Dengan hanya menghubungkan *smartphone* dengan internet, kita dapat mengirim pesan atau chat kepada seseorang atau keluarga, saudara atau bahkan berkenalan dengan orang baru.

Hal yang membedakan antara *smartphone* dengan *mobile phone* antara lain, sebagai berikut :

1. *Operating System*. Seperti layaknya komputer, *smartphone* selalu bekerja berdasarkan *operating system* yang berfungsi untuk menjalankan berbagai

fitur di dalamnya. Fitur yang tersedia seperti kamera, perekam suara, *browser*, kalkulator, kalender, *note*, kontak, galeri dan aplikasi seperti google play atau app store yang menyediakan beragam aplikasi yang dibutuhkan mulai dari *social media*, *games*, aplikasi *office*, *document treader* layanan informasi untuk belajar, memasak hingga *ojek online*.

2. *Processor*. Kecepatan data menjadi pertimbangan khusus untuk aktivitas yang sering mengambil data di internet maupun berkirim data via email. Beberapa *smartphone* menawarkan kecepatan data 3G hingga *High Speed Downlink Package Access (HSDPA)*.
3. *Software*. *Smartphone* memungkinkan kita untuk edit dokumen Microsoft Office, misalnya. Atau paling tidak, kita bisa membuka dan membaca dokumen Microsoft Word di *smartphone* kita. Sedangkan *smartphone* juga memungkinkan kita untuk bisa download aplikasi apa saja yang kita inginkan, edit foto, mendapatkan arah jalan yang benar melalui *GPS* juga membuat daftar lagu-lagu favorit secara digital.
4. *Web Access* (Kecepatan). Semua *smartphone* memiliki fitur-fitur untuk akses ke internet masing-masing. Bahkan saat ini sudah dilengkapi dengan fasilitas WiFi sehingga memudahkan *user* untuk mengakses internet. *Smartphone* terbaru kini memiliki speed tinggi sehingga akses ke internet bisa dilakukan dengan sangat cepat. Salah satu faktornya adalah adanya teknologi 3G yang sangat pesat dan kini mulai berkembang menjadi 4G.
5. *Keypad QWERTY*. *Smartphone* itu sendiri yang menggunakan QWERTY keypad, yaitu keypad yang susunan hurufnya mirip dengan susunan huruf

di keyboard komputer atau laptop. Fasilitas ini mempermudah semua pengguna untuk mengetik pada *smartphone* dibanding memakai keypad numerik atau angka.

6. *Messaging*. Baik ponsel maupun *smartphone* memiliki fitur SMS, yang membedakan itu adalah kemampuan *smartphone* untuk mengirim dan menerima email, yang tidak dijumpai di ponsel. Bukan hanya email, tapi *smartphone* juga bisa untuk membuka layanan instant messaging seperti AOL Instant Messenger (AIM), Yahoo Messenger (YM) juga Google Talk (GTalk).

7. *Memori*. Biasanya kapasitas internal memori yang terdapat di *smartphone* jauh lebih besar dibandingkan dengan handphone biasa. Selain terdapat memori internal kita juga dapat menambahkan berbagai tambahan memori supaya dapat menampung data-data yang lebih banyak di *smartphone* kita.

Ketujuh hal di atas tersebut seringkali dijadikan pertimbangan oleh orang-orang untuk beralih menggunakan *smartphone*, baik itu untuk membantu mempermudah pekerjaan mereka atau sekedar hanya untuk hiburan. Berbagai fasilitas untuk komunikasi inilah yang membuat *smartphone* banyak dipilih untuk digunakan oleh masyarakat saat ini, karena kemudahan yang ditawarkan untuk mengaksesnya dan dapat digunakan dimana saja. Jenis-jenis *smartphone* ini dapat dikategorikan berdasarkan sistem operasi yang digunakan oleh *smartphone* tersebut. Terdapat beberapa jenis *smartphone* yang kebanyakan dipergunakan oleh masyarakat di antaranya blackberry, iOS dan android.

3. Internet

Salah satu media dalam komunikasi adalah internet. Perubahan terbesar dibidang komunikasi 40 tahun terakhir (sejak munculnya TV) adalah penemuan dan pertumbuhan internet (Severin dan Tankard, 2007: 443).

Secara harafiah, internet (kependekan daripada perkataan “*internetwork*”) ialah rangkaian komputer yang terhubung menelusuri beberapa rangkaian. Menurut Laquey, internet merupakan jaringan longgar dari ribuan komputer yang dapat menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses berbagai data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun, sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif (Ardianto dan Komala, 2004: 141).

Sebagian buku mengelompokkan internet yang multimedia ini sebagai media massa, sebagian lagi mengkategorikannya sebagai media antar pribadi. Kedua pendapat itu sama benarnya, tapi juga sama kelirunya. Karena, pendapat yang betentangan ini pada dasarnya mengingkari hakikat internet yang multimedia. Artinya, pada tataran tertentu ia adalah media massa, misalnya ketika seseorang ingin berkunjung ke majalah elektronik Tempo *Online*. Pada tataran lain adalah media antara pribadi, ketika seseorang mengirim surat elektronik seseorang teman. Misalnya, sifatnya yang multimedia, ia bersifat massa tapi juga antar pribadi, tergantung dalam konteks apa kita menggunakan atau mengkajinya.

Menurut Severin dan Tankard ada tiga fitur utama dalam internet, yaitu *e-mail* (surat elektronik), *Newsgroups and Mailing List*, serta *World Wide Web* sebagai berikut:

a. *E-mail*

Jutaan orang kini berkomunikasi dengan menggunakan pesan elektronik atau *e-mail*. Tidak perlu lagi menjadi pengguna internet yang canggih untuk bisa mengirimkan pesan e-mail. Banyak orang awam yang melakukannya melalui layanan online, seperti halnya *American Online* dan *Prodigy*.

b. *Newsgroup and Mailing Lists*

Newsgroup and Mailing Lists merupakan sebuah kelompok untuk berdiskusi mengenai suatu berita atau topik tertentu yang memungkinkan orang-orang yang tertarik pada masalah yang sama untuk saling bertukar informasi dan opini. Beberapa orang merasa bahwa mereka mendapat berita secara lebih cepat dan lebih baik dari *newsgroups* dari pada koran atau majalah. Mungkin yang lebih penting lagi, *newsgroups* memungkinkan terjadinya respon langsung terhadap suatu berita oleh konsumen berita yang tidak bisa dilakukan oleh koran dan majalah.

c. *World wide web*

World wide web yang juga dikenal sebagai *www* merupakan sebuah sistem informasi yang dapat diakses melalui komputer lain secara cepat dan tepat.

4. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting di dalam pembentukan pribadi seseorang dan perilaku individu, proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh berdasarkan pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya sendiri.

Sudjana (2004:28) juga mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa: “Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan agar terjadi interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Dari pernyataan diatas, pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi tersebut dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, di mana sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan (Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2011: 16).

Belajar pada hakikatnya merupakan proses dimana interaksi terhadap semua situasi-situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan melalui berbagai pengalaman yang ada.

b. Proses Belajar

Aktivitas belajar mahasiswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan untuk belajar. Kegiatan aktivitas yang dimaksud

adalah kegiatan yang mengarah pada proses pembelajaran, seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, serta menjawab pertanyaan dosen dengan baik. Semua ciri perilaku tersebut dapat ditinjau dari dua segi, yaitu dari segi proses dan dari segi hasil. Aktivitas yang timbul dari mahasiswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi (Nurmala, Tripalupi, dan Suharsono, 2014:5).

Dalam proses belajar tentu saja terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi tiga macam yaitu faktor internal atau faktor dari dalam diri mahasiswa itu sendiri misalnya keadaan atau kondisi jasmani dan rohani mahasiswa. Kedua, adalah faktor eksternal atau faktor dari luar mahasiswa yakni kondisi lingkungan di sekitar mahasiswa. Ketiga, adalah faktor pendekatan belajar, jenis upaya belajar mahasiswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan mahasiswa untuk melakukan kegiatan dan mempelajari materi-materi pelajaran. Faktor-faktor yang berpengaruh di antaranya pendekatan pembelajaran, metode, media, atau sumber pembelajaran (Syah, 2016: 129).

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu perantara dari sumber informasi ke penerima informasi seperti video, televisi, komputer dan sebagainya yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan di sampaikan. Definisi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat kita gunakan untuk menyalurkan berbagai pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses

belajar mengajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman 2012: 29).

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mempengaruhi kegiatan kehidupan sehari-hari kita. Teknologi informasi dapat digunakan untuk bertukar informasi. Menurut Prawiradilaga dan Siregar (2013: 16) mengungkapkan bahwa: Teknologi informasi dan komunikasi merupakan medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar menukar informasi. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa teknologi informasi dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran.

Menurut Siahaan (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2011: 53) Terdapat tiga fungsi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

1. Suplemen (tambahan)

Dikatakan sebagai suplemen (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan untuk memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Sekalipun itu sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan sendiri.

2. Komplemen (pelengkap)

Komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang akan diterima mahasiswa di dalam kelas. Berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan

untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) yang bersifat *enrichment* atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai penguatan yang bersifat *enrichment*, apabila peserta didik dengan cepat menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh dosen dan dapat dimanfaatkan untuk menjadi tambahan materi pembelajaran untuk lebih meningkatkan kualitas penguasaan pada peserta didik. Sedangkan materi pembelajaran dikatakan sebagai penguatan yang bersifat remedial apabila peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang didapatkan secara tatap muka agar dapat lebih memahami materi pembelajaran.

3. Substitusi (pengganti)

Penggunaan perangkat *mobile* dan internet untuk pembelajaran, dimana seluruh bahan belajar, diskusi, penugasan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Bentuk pembelajaran ini menjadikan seluruh proses belajar dilakukan sepenuhnya menggunakan perangkat *mobile* dan fasilitas internet seperti *e-mail*, *e-book*, *online conference* dll.

Tiga fungsi pembelajaran diatas bergantung pada penggunaan teknologi informasi oleh peserta didik. Mereka memiliki kebebasan dalam menentukan fungsi apa yang dalam pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Masing-masing peserta didik tentu merasakan fungsi yang berbeda-beda dalam penggunaannya.

C. Kajian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini dicantumkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penesliti lain.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Aucky Putra Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang, tahun 2014 dengan judul “Peran *Smartphone* Dalam Interaksi Sosial Anak Muda (Studi Deskriptif Kualitatif Peran *Smartphone* Dalam Kelompok Persahabatan Anak Muda)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan hasil yang menjelaskan bahwa dari sisi penggunaan, kelompok persahabatan anak muda ini menggunakan *smartphone* dengan sangat beragam seperti menjadi sarana komunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk mengakses media sosial, selain itu *smartphone* juga digunakan untuk dijadikan modem agar dapat mengakses internet lewat media yang lain seperti computer atau laptop. Perbedaanannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu perbedaan terletak pada fokus penelitian, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Namun berdasarkan penelitian inilah peneliti mendapatkan informasi mengenai materi-materi apa saja yang perlu peneliti masukan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan terutama mengenai media *smartphone*.
- b. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Sutomo, tahun 2017 dengan judul “Penggunaan *Smartphone* terhadap Proses Dan Efektivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fkip Ums”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: pertama, Ada pengaruh positif dari penggunaan *smartphone*. Penggunaan aplikasi dalam

smartphone yang mendukung proses belajar akan meningkatkan kualitas proses belajar. Penggunaan *smartphone* yang mendukung aktivitas belajar akan meningkatkan pencapaian efektivitas belajar. Ada hubungan positif yang signifikan antara proses belajar dengan prestasi belajar mahasiswa.

Perbedaannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu perbedaan terletak pada fokus penelitian, berdasarkan penelitian inilah peneliti mendapatkan informasi tentang ketergantungan, dan teori apa yang harus peneliti gunakan. Sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dan peneliti menggunakan teori uses and gratification, media baru dan ketergantungan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Fakultas Ilmu Sosial Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, sedangkan penelitian ini dilakukan mulai tanggal 14 Oktober sampai dengan 16 Oktober 2019.

B. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam, serta berusaha memahami setiap peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu. Penelitian ini terfokus pada cara bagaimana kita mempersepsi realitas yang tampak melalui pengalaman atau kesadaran masing-masing.

Fenomenologi merupakan studi tentang bagaimana kita memahami pengalaman orang lain, bagaimana kita mempelajari struktur pengalaman yang sadar dari orang lain, baik individu maupun kelompok dalam masyarakat. (Moran, dalam Sobur 2013).

C. Informan Penelitian

Informan merupakan kunci dalam penelitian ini. Informan menurut Moleong adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi penelitian. Jadi, dia harus mempunyai banyak pengalaman tentang penelitian. Untuk melakukan penelitian ini, penulis menggunakan sampling purposif.

Sugiyono (2011:84) menjelaskan bahwa sampling purposif adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sekelompok subjek dipilih untuk menentukan purposif sampling berdasarkan ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya, dengan kata lain unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis memilih informan yang memiliki kriteria tersendiri yaitu:

- a. Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial (Stambuk 2016)
- a. Bersedia untuk diwawancara dan direkam selama wawancara atau selama penelitian berlangsung.
- b. Mahasiswa yang mengetahui, memahami, dan mahasiswa yang telah menggunakan smartphone lebih dari 1 tahun pada masa perkuliahan.

Jadi, berdasarkan kriteria-kriteria informan di atas, penulis mengambil 5 mahasiswa mewakili setiap mahasiswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian tersebut. Pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah didapat/peroleh lewat teknik yang lain sebelumnya. Dan pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur. Menurut Esteborg (2002) wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti atau pengumpul data

telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh. (Sugiyono, 2011). Oleh karena itu dalam proses wawancara, penulis telah menyiapkan pedoman wawancara juga menyiapkan catatan di lapangan dan sesekali direkam dengan *smartphone*.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran riil tentang suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu untuk melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau rekaman suara dari seseorang (Sugiyono, 2011: 240). Dokumentasi ini penting untuk pembuktian bahwa telah melaksanakan penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu analisis terhadap data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti melalui seperangkat metodologi tertentu. Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan tematik. Menurut Poerwandri pendekatan tematik merupakan suatu sistem yang menyatukan beberapa informasi, memahami fenomena atau gejala sosial yang dikaitkan/berpusat pada suatu pokok permasalahan (tema), sehingga terjadi kepaduan antara yang satu dengan yang lain.

Dalam analisis data, peneliti melakukan (1) *Open Coding*, yaitu proses pengidentifikasian kategori, memilih dan meringkas dokumen yang relevan, sehingga data tersebut kemudian dapat dijadikan konsep yang pada akhirnya bisa dikelompokkan dalam kategori-kategori tertentu. (2) *Axial Coding*, yaitu pengorganisasian data melalui hubungan (koneksi) diantara kategori dan subkategori. (3) *Selective Coding*, yaitu seleksi kategori yang paling mendasar karena dihubungkan dengan kategori lain untuk menyusun alur cerita, yang kemudian divalidasi. Sehingga dalam *selective coding*, peneliti menyajikan konseptualisasi cerita, menghubungkan kategori berdasarkan dimensinya, menvalidasi kategori yang diperoleh dari tahapan sebelumnya dengan menggunakan data, dan melengkapi kategori yang memerlukan perbaikan atau pengembangan. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi juga tidak. Karena seperti telah dikemukakan di atas bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan (Moleong, 2000: 103).

F. Teknik Keabsahan Data

Penting bagi peneliti untuk menetapkan keabsahan data yang telah dikumpulkan di lapangan, yaitu melalui verifikasi transkrip wawancara. Teknik pemeriksaan keabsahan data juga dilakukan melalui triangulasi. Triangulasi merupakan salah satu cara paling penting dan mudah dalam uji keabsahan hasil

penelitian. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi dengan sumber data. Menurut Denzin (1978, dalam Bungin 2007: 264) Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan yang diperoleh melalui waktu dan cara yang berbeda dengan metode kualitatif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lahirnya program studi Ilmu Komunikasi diawali adanya pemikiran bahwa seiring dengan kemajuan yang dicapai dalam bidang komunikasi, informasi, dan teknologi. Berbagai sektor industri dan dunia bisnis berkembang dengan cepat. Dalam konteks ini, ada dua hal yang perlu mendapat perhatian, yaitu aspek yang berkaitan dengan dunia bisnis bidang komunikasi, dan berkenaan dengan kontribusi penerapan ilmu komunikasi dalam menunjang kegiatan tersebut. Menyadari akan makna strategis itu, maka perlu diwujudkan program studi yang dapat mengakomodasi tuntutan kebutuhan akan sumberdaya manusia yang kompeten, profesional, dan religius dalam bidang komunikasi.

Demikian pula seiring dengan perubahan nama dari Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara (IAIN-SU) menjadi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU), maka lahirlah beberapa program studi baru termasuk Ilmu Komunikasi. Ilmu Komunikasi merupakan sebuah jurusan yang terletak di fakultas Ilmu Sosial UINSU yang mana jurusan ini baru berdiri sekitar empat tahun. Jurusan yang berdiri sejak tahun 2015 ini memiliki lebih kurang 807 orang mahasiswa terhitung dari mahasiswa angkatan tahun 2015 hingga angkatan tahun 2018. Sebelum berada di fakultas Ilmu Sosial, mulanya jurusan ini berada di naungan fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK). Kemudian pada tahun 2017 jurusan ini berpindah ke fakultas Ilmu Sosial.

Jurusan ilmu komunikasi saat ini merupakan jurusan yang paling banyak peminatnya di UINSU setelah jurusan kesehatan masyarakat (Kesmas). Banyaknya mahasiswa yang mendaftar di jurusan Ilmu Komunikasi membuat jurusan ini menjadi jurusan yang tidak diragukan lagi kredibilitasnya. Saat ini jurusan Ilmu Komunikasi memiliki dua bidang konsentrasi yakni konsentrasi *public relations* (humas) dan konsentrasi jurnalistik.

B. Hasil Penelitian

1. Pola Penggunaan *Smartphone* Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Informan 1 mengatakan pola penggunaan *smartphone* pintar yang dimilikinya untuk mencari bahan seputar kuliah dan untuk tahu perkembangan yang sedang terjadi.

“Kayak google chrome atau e-browser untuk mencari bahan tambahan dari materi perkuliahan kami, berupa jurnal, artikel, atau wiki pedia. Whatsaap juga sering saya gunakan, karena melalui via WA, kami selalu mengirim bahan makalah dari setiap kelompok yang menjadi pameri baik itu berupa word, ppt, link yang berkaitan dengan materi makalah”.

Selain itu, *smartphone* merupakan salah satu jenis media baru yang paling banyak kita jumpai dimana pun dan kapan pun sehingga media baru ini tidak asing lagi bagi masyarakat kita dan media baru jenis ini digunakan oleh semua kalangan khususnya di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Terlihat pada hasil penelitian yang didapatkan penulis bahwa *smartphone* itu merupakan salah satu sarana aktivitas perkuliahan mereka.

Hampir sama dengan informan 1. **Informan 2** adalah seseorang yang sering menggunakan smartphone untuk mencari informasi seputar perkuliahan.

“Iya, smartphone merupakan salah satu sarana aktivitas perkuliahan saya kak. Karena smartphone itu berguna untuk mencari informasi, nyari sumber-sumber buat makalah”.

Merasa akan kurang mengikuti perkembangan jika tidak memiliki smartphone, karena semua informasi yang dibutuhkannya seperti, mencari berita-berita terkini dan semua yang dibutuhkan ada di smartphone tersebut.

“Karena smartphone itu apalagi smartphone yang memang ada koneksi internetnya pasti gampang untuk mencari informasi. karena zaman sekarang kita butuh informasi yang cepat, butuh data yang cepat. Jadi penggunaan smartphone ini mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi”.

Hampir sama dengan informan 2. **Informan 3** menggunakan samrtphone untuk mencari informasi terkait perkuliahan dikampus:

“Saya menggunakan smartphone untuk mencari informasi. informasi yang sering saya cari di smartphone itu biasanya tentang mata kuliah yang saat itu dibahas”.

Sedangkan **Informan 4** adalah seseorang yang mengakses beberapa situs untuk mendapatkan beberapa informasi yang dibutuhkannya seputar perkuliahan.

“Ya, informasi mengenai perkuliahan, mengenai berita terkini yang bisa kita dapatin di berita juga gitu”.

“Karna ini yang paling mudah trus ini kan udah digital ya mudah untuk dibawa kemana-mana. Jadi orang kan apa-apa nengoknya hanphone jadi lebih mudah itu buat nyari informasi ya pake hanphone”.

Hampir sama dengan informan 4, **Informan 5** mengatakan ia lebih sering mengakses, contohnya jurnal pendidikan, situs-situs yang berkaitan dengan mata kuliah dikampus.

“Iya, banyak sih kak contohnya kek jurnal pendidikan dan situs-situs yang berkaitan dengan mata kuliah di kampus”.

Media baru yang saat ini jelas dirasakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang menginginkan kemudahan-kemudahan serta akses penuh dalam mencari informasi juga sepenuhnya terhubung ke jaringan yang lebih luas dalam hal menggunakan *smartphone* yang dapat memberikan cara-cara baru bagi mereka untuk menunjang berbagai aktivitasnya terlebih khusus dalam aktivitas perkuliahannya seperti saat mereka akan mencari tugas lewat internet, mereka menyatakan bahwa tidak perlu lagi mereka pergi ke warnet tetapi dengan *smartphone* mereka dapat mengakses sepenuhnya setiap hal yang ingin mereka ketahui seperti halnya ruang informasi yang kita kenal dengan *www* yang memiliki banyak informasi yang dapat diakses bahkan dikelola oleh mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dapat memperluas dunia sosial mereka, menciptakan peluang pengetahuan, dan dapat berbagi pandangan secara luas lewat *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet yang sekali lagi dapat kita gunakan kapan pun dan dimana pun.

Dalam proses penggunaan *smartphone* dalam menunjang aktivitas perkuliahan telah dirasakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara seperti yang telah diuraikan pada hasil penelitian.

Smartphone dirasa cukup menunjang perkuliahan mereka karena mereka mencari bahan tambahan dari materi perkuliahan yang berupa jurnal, artikel, atau wiki pedia. Dan lainnya masih dibatasi dengan beberapa kekurangan yang terdapat dalam *smartphone* masing-masing.

Salah satu alasan juga yang menguatkan mahasiswa Ilmu Komunikasi Islam Negeri Sumatera Utara menggunakan *smartphone* dalam menunjang aktivitas perkuliahannya yakni dalam penggunaannya yang tidak terbatas, dimana semua hal-hal yang telah mereka akses dapat disimpan dalam *smartphone* sehingga di lain waktu mereka dapat mengaksesnya kembali berulang-ulang kali. Teori media baru telah menyatakannya bahwa media baru mungkin memberikan keluwesan waktu dalam penggunaan, tetapi juga menciptakan tuntutan waktu yang baru.

2. Apa Saja Yang Diakses Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Sebagian besar pengguna *smartphone* di kalangan mahasiswa diperuntukkan untuk kegiatan pembelajaran di perkuliahan. Dalam penggunaannya, setiap mahasiswa tentu memiliki jenis informasi yang diakses sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Kebutuhan ini dinamakan kebutuhan kognitif, kebutuhan yang erat hubungannya dengan motif seseorang untuk memperkuat dan menambah informasi, pengetahuan dan pemahaman seseorang mengenai lingkungannya. Lingkungan dalam konteks kehidupan mahasiswa tentunya memiliki keterkaitan dengan kegiatan akademik yang harus dipenuhi.

Seperti yang diungkapkan **Informan 1** mahasiswa ilmu komunikasi yang akan membantu dalam menjawab persoalan yang akan diteliti oleh peneliti bahwasanya:

“Google chrome atau e-browser, untuk mencari bahan tambahan dari materi perkuliahan kami, berupa jurnal, artikel, atau wiki pedia”.

“Seperti kayak grup kelas yang ada di whatsapp, karena melalui via WA kami selalu mengirim bahan makalah dari setiap kelompok yang menjadi pemateri. Baik itu berupa word, pdf, g-mail, link yang berkaitan dengan materi pemakalah”.

Sedangkan **Informan 2** selaku mahasiswa ilmu komunikasi sebagai informan yang akan membantu dalam menjawab persoalan yang akan diteliti oleh peneliti bahwasanya:

“Misalnya google scholar yang paling sering untuk diakses kalo untuk sarana perkuliahan”.

Hampir sama dengan informan 2. **Informan 3** menggunakan smartphone untuk mencari informasi terkait perkuliahan di kampus:

“Whatsaap dan juga google scholar”.

Sedangkan **Informan 4** menggunakan smartphone untuk mencari informasi terkait perkuliahan di kampus seperti:

“Situs-situs web yang berkaitan sama pendidikan, macam google scholar kak atau web-web jurnal”.

“Ya tugas-tugas contohnya kayak nyari bahan mata kuliah, bahkan ngirim-ngirim tugas juga kan sekarang udah pake handphone”.

Sedangkan **Informan 5** mengatakan bahwa ia menggunakan smartphone untuk mencari informasi seperti:

“Google scholar dan whatsapp”.

“Google scholar, karna kan setiap ada tugas kalo misalnya gk ada dibuku pastinya liat di google gitu kak”.

Menurut beberapa mahasiswa mereka juga sering mengakses beberapa situs untuk mencari bahan rujukan bagi mereka untuk melengkapi tugas jurnal maupun tugas-tugas kuliah, kebanyakan dari mereka memakai *google scholar* untuk menambah wawasan dari jurnal-jurnal yang sudah tersedia, untuk mendapatkan referensi dalam pembuatan makalah atau karya ilmiah, mengambil rujukan hampir setiap tugas menggunakan *google scholar*. Jadi mengutip jurnal dari *google scholar* bertujuan agar ada bahan referensinya yang jelas karena jurnal itu sudah melakukan penelitian sehingga datanya dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kebenaran ilmiah tersebut mahasiswa dapat memahami pengetahuan yang dibutuhkan berdasarkan informasi yang diterimanya. *Google Scholar* sangat cocok untuk mendukung proses pembelajaran karena dengan adanya *Google Scholar* memungkinkan mahasiswa untuk mengakses sumber informasi yang sudah banyak tersedia.

Banyak yang didapat dari *google scholar* seperti informasi edukatif, misalnya ingin melihat ada materi makalah perancangan, pendidikan. jadi untuk

bahan rujukan maupun sedikit informasi mengenai yang dicari dapat dilihat dari jurnal yang sudah tersedia di *google scholar*. untuk penggunaan *google scholar* diambil dengan didownload terlebih dahulu, kemudian dikutip apa yang dibutuhkan, sebagian dari mereka ada juga yang mengutip dari *google chrome* atau *e-browser*.

Dalam hal menunjang aktivitas perkuliahan, mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara membangun suatu komunikasi antar sesama teman kelas mereka lewat *group whatsapp* yang di buat melalui media sosial untuk bisa saling membagi berbagai informasi mengenai kegiatan perkuliahan bahkan materi-materi dan tugas-tugas yang harus mereka kerjakan. Sehingga membuat hal ini juga menjadi alasan bertambahnya intensitas waktu mahasiswa dalam mengakses *smartphone*-nya karena bukan hanya sebagai sarana untuk saling berbagi informasi tetapi menjadi hiburan tersendiri bagi mereka lewat “candaan dan gurauan” serta jenis pesan-pesan lain yang turut dibagikan dalam grup tersebut.

Adapun beberapa mahasiswa menggunakan *whatsaap*. Biasanya mahasiswa kesulitan mengirim berbagai dokumen-dokumen yang akan dikirim untuk mendukung tugas kuliahnya. Dengan menggunakan *whatsaap*, mahasiswa tidak perlu repot untuk meminjam flash disk. Karena dengan menggunakan *whatsaap* mahasiswa bisa mengirimkan dokumen yang mereka butuhkan. Mungkin banyak para mahasiswa yang sudah jenuh dengan metode pembelajaran yang bisa dibilang monoton, dengan menggunakan *whatsaap* bisa jadi salah satu cara agar mahasiswa tidak bosan dalam belajar, dan juga terkadang ada sebagian

mahasiswa yang merasa tidak adil dalam penilaian tugasnya, karena biasanya mereka yang mengerjakan tugas tepat waktu tidak memiliki perbedaan signifikan dalam penilaian. Mungkin saja dosen tidak tahu bahwa ada yang mengumpulkan diluar batas waktu yang sudah disepakati. Namun dengan menggunakan whatsapp, tugas yang masuk akan tercatat waktunya. Seorang dosen akan bisa melihat jam dan tanggal tugas dikirim. Sehingga mahasiswa yang rajin dalam mengerjakan tugas bisa terlihat jelas di whatsapp.

3. Manfaat *Smartphone* Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Pembelajaran di perguruan tinggi berbeda dengan di tingkat sekolah. Perbedaannya terletak pada proses pembelajaran yang mengarah orang dewasa (andragogi) menuntut mahasiswa untuk lebih mandiri, kreatif, mengembangkan kemampuan dirinya secara maksimal. Peran dosen mengalami pergeseran dari pengajar mengarah pada fasilitator. Dengan terjadinya pergeseran peran dosen, maka dosen dituntut untuk menciptakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Budaya dengar, catat sudah tidak lagi digunakan. Terutama di era saat ini membuat mahasiswa “dikepung” berbagai teknologi canggih. Namun, tidak semua mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi tersebut untuk keperluan pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui manfaat *smartphone* itu pasti sangat besar karena di era digital sekarang ini apapun itu pasti akan membutuhkan yang namanya

internet, apalagi seperti mahasiswa itu pasti tidak jauh-jauh dari yang namanya *smartphone*. Karena itu mahasiswa juga tidak terlepas dari yang namanya google, yang merupakan layanan yang sangat dibutuhkan mahasiswa terutama untuk mempermudah segala tugas-tugas yang diberikan dosen, contohnya semua yang dibutuhkan ada disana yang berhubungan dengan jurnal-jurnal karya ilmiah semua ada, google sangat besar sehingga apa yang diketikkan pasti dapat, jangkauannya juga sangat luas, bahkan luar negeri pun ada, tentu saja ini sangat membantu karena ini merupakan referensi yang sangat-sangat dibutuhkan.

Seperti yang dikatakan oleh **Informan 1** *smartphone* ini sangat bermanfaat dalam proses belajar dikampus.

“Tentunya karena aplikasi yang disajikan oleh alat kecil ini lengkap dan lebih memudahkan saya untuk menelusuri berbagai informasi yang saya inginkan di manapun dan kapanpun. Sedikit banyaknya saya mendapat pengetahuan yang awalnya belum saya ketahui sama sekali, walaupun itu semua tidak terlepas dari penjelasan tambahan para dosen juga”.

*“Dampak positif yang saya dapat melalui *smartphone* ini, tentunya memudahkan saya mengakses dan mencari berbagai informasi terkait materi perkuliahan yang kami pelajari. Namun disisi lain, sering mengganggu pembelajaran karena saat menggunakan *smartphone* dengan keadaan online, tentunya akan banyak notifikasi yang muncul di layar *smartphone*, sehingga perhatian saya yang tadinya ingin belajar atau mencari informasi terkait perkuliahan, malah teralihkan pada notifikasi yang tadinya bermunculan, hingga tanpa sadar waktu pun terus berjalan dan tujuan awal pun terlupakan”.*

Sedangkan **Informan 2** mengatakan ia memanfaatkan *smartphonennya* untuk belajar dalam hal-hal lain seperti:

“Ya untuk belajar, kan gini apalagi saya itu kak yang sekarang lagi berusaha kayak untuk menaikkan level diri untuk memantaskan diri jadi untuk belajar sih misalnya gimana caranya bisa jadi ibu yang baik gitu kan kek parenting, nah dari youtube itu banyak kek para psikolog yang mnegajarkan gimana ilmu-ilmu parenting, jadi belajar untuk itu trus belajar gimana caranya untuk manajemen waktu, untuk mengatasi masalah kalo kita ada masalah, selain itu membaca sih. Paling smartphone digunakan untuk itu, gk jauh-jauh dari itu sih kak, trus untuk saling tukar informasi”.

“Kalo positivenya ya banyak, kita bisa mendapatkan apa yang kita mau gitu baik itu kayak belajar, cari informasi yang kita gk dapatkan disekitar tapi kita dapatkan di media sosial trus menambah jejaring, nambah wawasan. Kalo negativenya tergantung sih kak, tergantung kek penggunaanya kalo penggunaanya yang candu mungkin sama smartphone kek misalnya pecandu game atau pecandu smartphone yang bahkan tiap hari itu lebih dari 12 jam itu sih negativenya”.

Informan 3 selaku mahasiswa ilmu komunikasi sebagai informan yang akan membantu dalam menjawab persoalan yang diteliti oleh peneliti bahwasanya memanfaatkan berbagai aplikasi yang ada di *smartphone* untuk mendukung kegiatan pembelajarannya yaitu.

“Kalau aplikasi kayak aplikasi PDF, Word, gitu kak kalau situs kayak wikipedia, Linkin, gitu-gitu sih yang banyak jurnal-jurnal gitu kak. kayak grup kelas juga pakai whatsapp”.

“Dampak positive dari penggunaan smartphone ini adalah informasi yang memudahkan kita dalam mencari informasi terus menjangkau hal-hal supaya lebih mudah didapat. Dampak negativenya smartphone buat kecanduan”.

Hampir sama dengan informan 3. **Informan 4** mengatakan manfaat smartphone untuk mendukung aktivitas perkuliahan seperti:

“Dampak positivenya ya pastinya membantu kali ya kak, membantu untuk cari informasi, untuk cari bahan mata kuliah, untuk searing untuk komunikasi sama orang, lebih tepatnya untuk diskusi. Dampak negativenya itu sih kayak, kadang penggunaannya itu tidak terbatas. Jadi, selain untuk diskusi atau untuk yang penting-penting orang bisa pake untuk hal-hal yang gak penting juga contohnya kayak game, untuk hal-hal gak penting tapi dampaknya itu terus-terusan”.

Informan 5 merasakan dampak positif *smartphone* dalam pembelajaran yaitu memenuhi kebutuhannya seputar kuliah. Ia bisa mencari tentang tugas dan berkomunikasi dengan teman mengenai tugas kuliah dengan biaya yang lebih murah. *Smartphone* juga menjadi salah satu sarana belajarnya. Materi atau hal yang tidak ia ketahui lebih mudah ia dapatkan dari *smartphonenya*, sehingga waktu yang terpakai lebih efisien. Informan 5 juga menjadi lebih tahu dan mengikuti perkembangan.

“Iya, banyak sih kak contohnya ke jurnal pendidikan dan situs-situs yang berkaitan dengan mata kuliah dikampus dan karna dia mudah dibawa kemana-mana. Sedangkan dampak positivenya itu banyak ya, dari situ saya dapat membuka informasi apa saja yang saya butuhkan untuk berdiskusi dengan teman mengenai mata kuliah, kadang di group kelas itu kadang bisa tempat hiburan ya, bisa bercanda dengan teman. Sedangkan dampak negativenya dengan penggunaannya yang tidak terbatas dapat membuat orang jadi kecanduan gitu kak”.

Smartphone juga dapat dibawa kemana-mana (*portable*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*). *Smartphone* adalah salah satu alat telekomunikasi yang didalamnya terdapat

fasilitas seperti SMS, *Whatsapp*, *game*, MP3, Video, Kamera, Radio serta aplikasi-aplikasi lainnya, sehingga *smartphone* menjadi alat multimedia.

Selain fitur-fitur tersebut, *smartphone* sekarang sudah seperti mini komputer yang memungkinkan seseorang mengetik aplikasi *Microsoft Office* di *smartphone*. *Smartphone* memiliki banyak dampak positif bagi pengguna seperti memudahkan di dalam berkomunikasi, memudahkan mencari informasi tentang apa saja, dimana saja, dan kapan saja. Membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dengan fasilitas internet yang diberikan, menyediakan fasilitas hiburan seperti *game*, audio, dan video. Membuat peserta didik baik anak-anak maupun orang dewasa untuk melek teknologi sehingga semua urusan dapat terjadi secara efektif dan efisien.

Tidak hanya berdampak positif, *smartphone* juga memiliki dampak negatif diantaranya mengganggu perkembangan mahasiswa sehingga menjadi tidak fokus pada lingkungan sekitar di sekeliling, termasuk ketika sedang belajar, membuat turunnya prestasi belajar peserta didik, mengganggu kesehatan dikarenakan dampak radiasi yang timbul dari *smartphone*.

Smartphone tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga merupakan sebuah kebutuhan sosial dan pekerjaan. Di negara berkembang dan yang sedang berkembang, banyak orang telah mengadopsi penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran. *Smartphone* ini salah satu jenis alat yang menyediakan banyak aplikasi yang penggunanya dapat mengembangkan pengetahuan mereka tentang apa saja, jika mereka memanfaatkan fungsi dari fitur-fitur dan aplikasi di dalam *smartphone* tersebut. Pengguna *smartphone* yang

pintar dan dapat menggunakannya secara efektif, akan menimbulkan dampak-dampak positif. *Smartphone* dapat dijadikan sebagai peta, koran, kamus bahkan mesin pencari yang dapat dibawa secara sederhana.

Hal tersebut sangat memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan mereka. Tidak sedikit orang yang menggunakan *smartphone* sebagai media komunikasi yang paling efektif dan murah. Dengan *smartphone* seseorang dapat mengirimkan pesan berbentuk suara, video dan gambar dengan waktu yang sangat cepat dan bersifat langsung.

Jadi, media *smartphone* menjadi suatu kebiasaan dan sesuatu yang formal bagi mahasiswa itu sendiri. Selanjutnya, dijelaskan lagi dalam teori media baru bahwa dengan alat ini membuat kita merasa bahwa kita merupakan bagian dari sebuah komunitas sosial penggunaan. Sehingga mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara memilih untuk menggunakan *smartphone* bukan hanya karena keunggulan dan kelebihan dari *smartphone* itu sendiri, tetapi karena media inilah yang sedang berkembang pesat di tengah maraknya teknologi-teknologi lainnya dan menjadi salah satu “icon” bagi anak muda zaman sekarang.

Pada kenyataannya mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara secara aktif memilih *smartphone* dan menggunakannya untuk menunjang aktivitas perkuliahannya karena mereka yakin dengan keunggulan dari layanan yang disediakan oleh *smartphone* itu sendiri sehingga aktivitas perkuliahan mereka didukung secara efisien dan efektif juga untuk mengikuti setiap perkembangan informasi yang ada, *smartphone* menjadi pegangan yang

utuh dan media yang tepat untuk mendapatkan pengetahuan umum dan mempelajari hal-hal baru yang mereka butuhkan.

Dengan majunya teknologi saat ini, tanpa melakukan kontak secara langsung kita dapat berkomunikasi dengan orang yang dituju. Namun, setiap objek yang memiliki kelebihan pastinya juga memiliki kekurangan. Hal ini tidak terlepas dari pencipta alat-alat tersebut yaitu manusia sendiri yang tidak sempurna. Setiap hal pastinya memiliki dampak, baik positif atau negatif.

Dalam penggunaan sebuah teknologi bergantung pada subjek yang mengoperasikannya, hal ini berdampak pada manfaat atau malah merugikan. Dalam menggunakan *smartphone*, pastinya kita akan merasa sangat menyenangkan apalagi bila contohnya kita melakukan chattingan dengan teman. Bahkan terkadang kita tidak tersadar dengan lingkungan disekitar kita, inilah yang kadang membuat seseorang menjadi apatis (sikap acuh tak acuh) karena sudah ketergantungan akibat menggunakan *smartphone*.

Namun, dengan adanya dampak negatif tersebut bukan berarti kita harus menutup diri dari dunia luar. Kita harus hadapi semua itu, maka jangan sampai dengan adanya teknologi ini hanya membuat kerusakan pada sistem sosial kita. Gunakanlah sebaik-baiknya dan jangan sampai berlebihan, agar manfaat dari *smartphone* yang dimaksud didapat dengan maksimal. Bukan menjadi berdampak negatif, dan bila terjadi penyimpangan dalam penggunaannya, jangan sampai kita biarkan, karena segala sesuatu yang besar berawal dari hal-hal yang kecil.

C. Pembahasan Penelitian

Hasil temuan menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa berdasarkan motif tertentu, motif tersebut dapat tergantung pada kebutuhan masing-masing setiap individu. Tentunya ini sejalan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa penggunaan media adalah salah satu cara untuk memperoleh pemenuhan kebutuhan. Teori Penggunaan dan Kepuasan beranggapan bahwa setiap anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan individu (*individual needs*) yang yang dikemukakan oleh Effendy (2003: 294) yaitu: kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), kebutuhan afektif (*affective needs*), kebutuhan integrasi personal (*personal integrativeneeds*), kebutuhan integratif sosial (*Social Integrative Needs*), dan kebutuhan pelepasan (*ecapist needs*). Kebutuhan mahasiswa UINSU dalam menggunakan *smartphone* didominasi oleh kebutuhan kognitif, kebutuhan pelepasan dan kebutuhan integrasi sosial.

Kebutuhan kognitif (*cognitive needs*) berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kelima informan menggunakan *smartphon*enya untuk mencari apapun informasi yang mereka butuhkan. Di luar pembelajaran mereka mencari informasi yang terjadi saat ini agar mereka tetap dapat mengikut perkembangan. Informan mencari informasi seperti berita melalui situs CNN, detikcom, dan kompas.com. Selain berita, informan juga mencari informasi seperti *lifestyle* dan *infotainment*.

Dalam pembelajaran, kelima informan mencari informasi seputar kuliah, seperti tugas-tugas dan materi yang belum dipahami, namun tidak semua

mahasiswa tertarik untuk mencari informasi kuliah yang belum dipahami. Menurut Siahaan (dalam Rusman, Kurniawan dan Riyana, 2011: 53) terdapat tiga fungsi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi). Fungsi yang memang ditemui pada informan adalah fungsi suplemen dan komplemen. Informan akan mencari informasi yang belum mereka ketahui lebih dalam apabila mereka tertarik, jika tidak tertarik maka mereka tidak mencarinya (*smartphone* berfungsi sebagai suplemen). Berbeda dengan keempat informan lainnya yang akan mencari tahu lebih dalam informasi yang belum mereka ketahui meskipun hanya sebatas pengertiannya saja (*smartphone* berfungsi sebagai komplemen). Aplikasi dan situs yang mereka gunakan tidak semuanya sama.

Selain kebutuhan akan informasi, mahasiswa juga menggunakan *smartphonanya* untuk memenuhi kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*). Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi. Kelima informan tentu menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan orang-orang terdekat seperti keluarga dan teman-teman. Informan merupakan mahasiswa yang selalu membutuhkan *smartphone* sebagai sarana berkomunikasi jarak jauh dengan orangtua dan saudara mereka. Walaupun mereka tinggal bersama orangtua di Medan, mereka juga membutuhkan komunikasi dengan orangtua dan teman mereka saat sedang tidak bersama. Seperti contohnya, informan yang selalu menghubungi orangtuanya dan menjalin silaturahmi

dengan teman-temannya yang sudah berbeda kota. Pernyataan ini sejalan dengan revolusi perkembangan teknologi menurut Bell (1974) yang terjadi dalam hal manusia berhubungan yang satu dengan yang lainnya yaitu dalam hubungan jarak jauh (telekomunikasi) bisa dengan mudah dilaksanakan dengan menggunakan *smartphone*.

Kelima informan juga memenuhi kebutuhan berkomunikasi dalam pembelajaran dengan teman-teman kuliah mereka. Aplikasi whatsapp merupakan aplikasi favorit untuk mereka gunakan sebagai sarana berkomunikasi tentang pembelajaran. Di whatsapp, mereka memiliki grup besar yang berisi mahasiswa seangkatan untuk berbagi informasi seperti tugas dan jadwal kuliah. Tidak hanya grup besar, jika memiliki tugas kelompok mereka juga membuat grup/ *multichat* untuk berdiskusi tentang jadwal kerja kelompok dan membagi tugas masing-masing.

Kebutuhan selanjutnya yaitu kebutuhan pelepasan (*ecapist needs*) Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman. Mahasiswa UINSU menggunakan *smartphone* juga sebagai sarana hiburan. Mereka memiliki berbagai aplikasi yang diakses ketika bosan. Informan mengunduh aplikasi *wattpad/webtoon* untuk membaca novel secara gratis sehingga ia tidak perlu pergi ke toko buku untuk membeli. Informan memiliki berbagai aplikasi media sosial namun instagram adalah aplikasi favorit mereka. Dilansir oleh Liputan6.com (24/04-2018) Indonesia berada di peringkat keempat yang memiliki jumlah pengguna media sosial terbanyak khususnya instagram sebanyak 56 juta jiwa setelah India (<https://www.liputan6.com>).

Fakta ini sejalan dengan temuan di lapangan, bahwa ke lima informan sangat gemar mengakses instagram. Melalui instagram mereka dapat membagikan momen, menambah teman, dan mencari informasi. Tidak hanya itu, ia merasa mendapatkan informasi yang menambah wawasannya dari akun-akun seperti wow fakta, infia, dsb. Karena memang media sosial dalam wikipedia adalah sebuah media daring, dengan penggunaannya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi.

Diantara kelima informan tersebut tidak heran apabila ia menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam dalam satu hari. Kebutuhan pelepasan yang lain yaitu seperti menonton film yang dilakukan oleh informan. Mengakses video daring seperti *youtube* dan juga informan yang gemar mendengarkan musik.

Pemenuhan kebutuhan mahasiswa UINSU melalui penggunaan *smartphone* diatas sama adanya dengan asumsi dasar penggunaan media menurut Blumler dan Katz dalam Rakhmat (1991: 204) yaitu sebagai berikut :

1. Audiens aktif dan berorientasi pada tujuan ketika menggunakan media.

Mahasiwa UINSU melakukan pilihan dalam menggunakan *smartphone* berdasarkan motivasi, tujuan dan kebutuhan personal mereka. Contohnya, informan 1, 2, 3 4, 5 mengakses informasi tentang tugas agar dapat menyelesaikan tugas, atau informan 2, 4, 5 bermain *game* di saat bosan untuk memenuhi kebutuhan pelepasannya.

2. Inisiatif untuk mendapatkan kepuasan media ditentukan audiens.

Mahasiswa memilih media tertentu untuk memenuhi kepuasan dalam menggunakan *smartphone*. Mahasiwa dianggap sebagai pengguna yang aktif dalam

menentukan media apa yang dipilihnya. Seperti contohnya, informan 5 yang mengakses informasi gosip merasa terhibur. Atau informan 4 yang merasa mendapatkan wawasan baru saat mengakses media sosial instagram.

3. Media bersaing dengan sumber kepuasan lain.

Dalam memenuhi kegiatan pembelajaran, *smartphone* tidak selalu dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa tentang pembelajaran karena adanya sumber kepuasan lain. Contohnya seperti informan yang merasa lebih memilih laptop dalam mencari informasi dibandingkan *smartphone* karena merasa lebih leluasa. Selain itu, informan yang merasa bahwa buku lebih memberikan informasi yang mendalam.

4. Audiens sadar sepenuhnya terhadap ketertarikan, motif, dan penggunaan media.

Mahasiswa UINSU melakukan pilihan secara sadar terhadap media tertentu yang akan digunakannya. Seperti contohnya, informan yang saat ini memilih aplikasi *line* karena banyaknya fitur didalamnya, yaitu *line today*. Ia lebih mengutamakan mencari informasi platform *line* dan sudah malas menonton tv dan membaca koran. Pilihan ini secara sadar ia pilih karena kelebihan *smartphone* yang praktis.

5. Penilaian isi media ditentukan oleh audiens

Isi media hanya dapat dinilai oleh audiens sendiri, begitu pula dengan penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran yang dapat dinilai oleh mahasiswa UINSU, adapun penilaian tersebut berupa :

- a. Informan merasakan kekurangan dan kelebihan *smartphone* dalam pembelajaran.

Informan merasakan kekurangan *smartphone* dalam pembelajaran yaitu jika dijadikan wadah untuk berdiskusi tentang tugas/mencari jawaban kurang efektif karena adanya bias-bias yang muncul seperti tidak semuanya berpartisipasi dalam grup, atau diskusi tidak berjalan lancar karena adanya informasi yang tidak jelas. Informan merasa tidak semua laman bisa diakses terkadang ada laman berbayar. Informan merasa terkadang sumber informasi kurang jelas. Informan beranggapan bahwa informasi yang didapatkan tentang materi kuliah harus dicari berkali-kali agar meyakinkan dan pasti karena informasi yang tersedia tidak 100% benar. Informan merasa *smartphone* dapat menyebabkan mata perih jika digunakan terlalu lama untuk membaca. Informan merasa terdapat informasi yang tidak mudah dipahami karena bahasa yang disajikan sukar dipahami. Selain itu, informan beranggapan bahwa informasi yang dicari terkadang tidak sesuai makna yang sebenarnya, judul artikel yang tidak sesuai dengan isinya, seperti hanya iklan yang muncul.

Kelebihan *smartphone* dalam pembelajaran yaitu kelima informan sepakat beranggapan bahwa *smartphone* lebih cepat penggunaannya untuk mencari tidak terlalu besar. Informan mengatakan mereka bisa menggunakan *smartphone* dimana saja dan kapan saja, informan dapat menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk menulis berita jika tidak sempat membuka laptop. Informan merasa penggunaan *smartphone* fleksibel dan lebih merasa hemat dari segi waktu. Informan merasa bahwa penggunaan *smartphone* murah dan hemat karena

aplikasi didalamnya hanya menggunakan kuota internet. Selain itu, mereka beranggapan bahwa *smartphone* menyediakan aplikasi yang memudahkan kegiatan mereka seperti contohnya, informan yang menggunakan aplikasi PDF sehingga ia bisa mengakses dan menyimpan materi kuliah, saat presentasi ia hanya perlu membawa *smartphon*nya. Kelebihan yang dirasakan oleh mahasiswa diatas sangat erat kaitannya dengan kecanggihan yang membedakan *smartphone* dan *mobile phone* meliputi *operating system, processor, software, keypad qwerty, web access*, dan memori yang telah dipaparkan sebelumnya.

- b. Informan merasakan dampak positif dan negatif *smartphone* dalam pembelajaran

Flew menyatakan memandang media baru sebagai produk budaya yang tidak terlepas dari kehidupan sosial masyarakat termasuk didalamnya dampak yang ditimbulkan dalam penggunaanya. Informan merasakan dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dirasakan mahasiswa UINSU yaitu *smartphone* menjadi salah satu sarana belajar bagi mereka. Informan 1, 2, 3, 4, 5 sepakat bahwa *smartphone* memenuhi kebutuhan mereka tentang pengetahuan pembelajaran di UINSU, hal ini dikemukakan karena mereka merasa *smartphone* menyediakan banyak sekali informasi yang dibutuhkan. Informan merasa dengan adanya *smartphone* membantu mempermudah kegiatannya apapun itu. Informan beranggapan dengan menggunakan *smartphone* mereka mendapatkan informasi dengan mudah, cepat dan efisien karena dapat diakses dimana saja. Informan merasa dengan menggunakan *smartphone* wawasan mereka bertambah dan lebih mengikuti perkembangan yang ada.

Dampak negatif *smartphone* yang sangat jelas bagi mahasiswa adalah penggunaan *smartphone* di saat yang tidak tepat. Informan mengaku menggunakan *smartphone* saat di kelas, alasan yang paling mendasari mereka untuk melakukan hal ini adalah bosan/ suntuk dan mengantuk. Untuk mengalihkan alasan ini, informan membuka wattpad, informan membuka instagram dan chattingan dengan orang lain, dan informan menggunakannya hanya untuk membuka instagram.

Kekurangan, kelebihan, dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran terbagi atas 2 sisi yaitu positif dan negatif. Positifnya, mahasiswa bisa mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah didapat, misalnya tentang teori-teori jika mereka tidak punya buku bisa langsung mencari di *google*. Kemudian, mahasiswa bisa mendapatkan informasi dari berbagai sumber, seperti jurnal, blog. Namun, ada hal-hal negatif yang timbul karena penggunaannya yang cepat dan mudah, terkadang mahasiswa tidak mempersiapkan diri dalam belajar dan terlalu percaya dengan *smartphone* sehingga mereka mengabaikan buku, jurnal dan *text book* yang informasinya lebih dalam. Hasil temuan di lapangan memang menunjukkan informan mengaku lebih memilih *smartphone* dari pada buku karena penggunaannya cepat, mudah, dan praktis. Padahal sebenarnya, informasi yang lebih mereka percaya adalah buku, karena seperti yang dikatakan oleh informan informasi yang ada di buku tidak bisa ditandingkan karena sudah pasti lebih mendalam dan detail. Namun, mereka lebih memilih *smartphone* karena mudah dan cepat dari pada harus pergi ke perpustakaan/ toko buku untuk mencari buku.

Selain itu, tidak semua mahasiswa dibekali dengan kemampuan untuk mengetahui apakah sumber informasi yang didapat tersebut dibuat oleh orang yang kredibel atau tidak, karena informasi yang ada didalamnya tentu berbeda. Seperti, *blog-blog* biasa yang kadar keilmiahannya masih tanda tanya. Semenjak ada *smartphone* mahasiswa tidak mau ribet, misalnya saat ke kampus tidak lagi membawa buku karena merasa semua bahan ada di *smartphone*. Hal ini sejalan dengan temuan di lapangan, informan yang merasa dengan *smartphone* ia tidak lagi ribet membawa bahan presentasi karena sudah menyimpannya di *smartphone*. Perbedaan yang sangat terlihat antara kondisi perkembangan teknologi saat ini dengan dulu saat *smartphone* belum ada yaitu mahasiswa tidak mau lagi mencari buku/literatur, tidak mau pergi ke perpustakaan. Sedangkan dulu, karena informasi tidak ada di *smartphone*, mahasiswa terbiasa untuk berdiskusi secara tatap muka dan membahas isi buku, membaca buku. Keadaan saat ini, misalnya ada tugas kelompok tentang Teori Komunikasi, mahasiswa pasti dengan mudah mencarinya memakai *smartphone*. Padahal, informasi yang tersedia di dalam *smartphone* seharusnya jangan diterima begitu saja, harus mempertimbangkan sumber dan memang kurang mendalam karena tempatnya terbatas. Meskipun saat ini sudah ada *e-book* yang bisa diakses dari internet, tetap saja lebih memprioritaskan untuk membaca dari buku, atau dalam bentuk kertas karena tidak tahan dengan cahaya laptop yang membuat mata perih jika dipakai terlalu lama. *Smartphone* memang dapat menjadi sarana belajar mahasiswa, namun mahasiswa harus memiliki kemampuan untuk menggunakan *smartphone*, dan menyadari informasi yang ada

di *smartphone* tidak semuanya lengkap apalagi hanya sekedar blog, dan blog tersebut kurang ilmiah.

Hasil temuan di lapangan menunjukkan kebanyakan mahasiswa belum mampu untuk mengontrol dan membatasi penggunaan *smartphone*. Untuk kasus tersebut, dengan adanya perkembangan teknologi ini mahasiswa harus lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*. Mahasiswa harus tahu ruang, tempat, waktu penggunaan dan juga harus memiliki etika dalam menggunakan *smartphone*. Jika waktunya belajar, maka gunakan untuk belajar. Kecuali, saat diarahkan dosen untuk membuka *smartphone* dan mencari informasi. Karena pada kenyataannya, mahasiswa mengakses *smartphone* di kelas untuk hal-hal yang tidak terlalu penting dan tidak mendesak misalnya, membuka media sosial padahal waktu yang dipakai untuk belajar hanya satu sampai dua jam saja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat menarik kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana pola penggunaan *smartphone* mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara berjalan dengan baik karena dalam proses penggunaannya dalam aktivitas perkuliahan cenderung pada hal-hal positif sehingga dapat penulis simpulkan bahwa *smartphone* dapat menunjang aktivitas mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dalam proses perkuliahan. Beberapa hal yang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dalam hal menunjang aktivitas perkuliahannya, antara lain:

- a. Membuat grup kelas di media sosial untuk bisa saling berbagi informasi mengenai aktivitas perkuliahan dan informasi akademik.
- b. Mencari lewat google atau aplikasi yang berkaitan mengenai arti dari kata-kata baru atau materi yang sedang dibahas atau disampaikan oleh dosen saat sedang mengajar, serta pengertian atau definisi dari sesuatu yang berkaitan dengan mata kuliah, dan materi-materi saat diskusi kelompok.

- c. Mendownload jurnal atau artikel-artikel ilmiah yang berkaitan dengan mata kuliah dan menyimpannya di *smartphone* sehingga dapat dibaca kembali.
2. Apa saja yang diakses mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Mahasiswa lebih sering mengakses hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas perkuliahan seperti whatsapp karena semua informasi ada dalam grup kelas, *google scholar*, *google chrome*, atau *e-browser*. Sedangkan dalam kegiatan sehari-hari mereka akan mengakses *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, *twitter* dan juga aplikasi yang ada di *smartphone* tersebut.

3. Manfaat *smartphone* bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Manfaat *smartphone* bagi mahasiswa tentunya dalam mendukung kegiatan belajar yaitu dapat memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan, sebagai sumber tambahan pelajaran yang belum di mengerti di kampus, sebagai sarana komunikasi tentunya sarana untuk bertukar informasi dengan teman.

B. Saran

Dari beberapa hasil penelitian yang disimpulkan melalui kesimpulan akhir penelitian, penulis mendapatkan beberapa point yang bisa dijadikan sebagai saran penelitian ini terkait dengan penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan mahasiswa ilmu komunikasi universitas islam negeri sumatera utara tersebut:

- a. Sebagai mahasiswa dalam memilih media khususnya smartphone harus cenderung lebih peka dan sebaiknya mencari tahu lebih dulu tentang seluk beluk dan spesifikasi dari teknologi tersebut sehingga dalam penggunaannya dapat dikaitkan dengan kebutuhan dari mahasiswa itu sendiri agar lebih praktis, efisien, dan efektif.
- b. Dalam penggunaannya untuk menunjang aktivitas perkuliahan diharapkan lebih aktif dan lebih ditingkatkan lagi. Selain itu, tidak menggunakannya sebagai “jalan pintas yang salah” agar tidak menjadi mahasiswa yang hanya berintelektual namun tidak berbudaya atau tidak memiliki sikap yang baik.
- c. Lebih jeli lagi dalam mengambil materi-materi atau artikel-artikel lewat internet. Carilah materi dari situs-situs yang telah dilegalisasi atau sah dan artikel-artikel yang memiliki referensi yang jelas.

LAMPIRAN







DAFTAR WAWANCARA

Informan 1

1. Apakah *smartphone* merupakan salah satu dari sarana aktivitas perkuliahan kamu?

Jawab: Ya

2. Aplikasi dan situs apa saja yang sering kamu akses pada *smartphone* sebagai sarana aktivitas perkuliahan?

Jawab: Google Chrome atau e-browser untuk mencari bahan tambahan dari materi perkuliahan kami, berupa jurnal, artikel, atau wiki pedia.

Whatsaap juga sering saya gunakan, karena melalui via WA, kami selalu

mengirim bahan/makalah dari setiap kelompok yang menjadi pemateri.

Baik itu berupa word, ppt, link yang berkaitan dengan materi pemakalah.

3. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi?
informasi apa saja yang kamu dapatkan melalui *smartphone*?

Jawab: Sebenarnya tidak selalu, yang pastinya pernah (YA). Kalau dari segi informasi cukup banyak seperti informasi tentang politik, bencana, perekonomian, pendidikan, konflik baik itu diluar negeri maupun dalam negeri, bahkan terkadang informasi yang tidak begitu penting pun terkadang muncul begitu saja dilayar *smartphone* saya.

4. Kenapa kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi?

Jawab: Tentunya karena aplikasi yang disajikan oleh “alat kecil” ini lengkap, dan lebih memudahkan saya untuk menelusuri berbagai informasi yang saya inginkan, di manapun dan kapanpun.

5. Apakah penggunaan *smartphone* dapat menambah wawasan pengetahuan kamu?

Jawab: Sedikit banyaknya saya mendapat pengetahuan yang awalnya belum saya ketahui sama sekali, walaupun itu semua tidak terlepas dari penjelasan tambahan para dosen juga.

6. Yang paling membantu kalau pakai *smartphone* dalam aktivitas perkuliahan apa biasanya?

Jawab: Google Chrome, e-browser, Whatsaap, g-mail

7. Apakah *smartphone* memenuhi kebutuhan kamu tentang aktivitas perkuliahan yang berkaitan dengan mata kuliah kamu di kampus?

Jawab: (YA) karena melalui *smartphone* saya bisa mencari tahu terlebih dahulu tentang materi perkuliahan yang akan dibahas nantinya, sehingga lebih memudahkan saya untuk memahami apa yang sedang disampaikan oleh dosen atau pemakalah yang tampil.

8. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk berpartisipasi aktif di media sosial? Media sosial apa saja yang kamu gunakan?

Jawab: (YA), *whatsapp*, *facebook*, *instagram*.

9. Selain untuk berkomunikasi dan mencari informasi, kamu menggunakan *smartphone* untuk apa?

Jawab: Saya juga menggunakan *medsos* sebagai sarana menulis cerita seperti aplikasi *watpaad*, menjadikan alat untuk berbisnis seperti menjual pulsa melalui aplikasi *whatsapp*, membeli beberapa produk melalui aplikasi *shoopie* yang nantinya bisa saya jual kembali, dan terkadang berguna untuk menjadi 'kendaraan saya' melalui aplikasi *grab*.

10. Apa dampak *positive* dan *negative smartphone* dalam proses pembelajaran?

Jawab: Dampak *positive* yang saya dapat melalui *smartphone* ini, tentunya memudahkan saya mengakses dan mencari berbagai informasi terkait materi perkuliahan yang kami pelajari. Namun disisi lain, sering mengganggu pembelajaran karena saat menggunakan *smartphone* dengan keadaan online, tentunya akan banyak *notif* yang muncul di layar

smartphone, sehingga perhatian saya yang tadinya ingin belajar atau mencari informasi terkait perkuliahan, malah teralihkan pada notif yang tadinya bermunculan, hingga tanpa sadar waktupun terus berjalan dan tujuan awalpun terlupakan.

Informan 2

1. Apakah *smartphone* merupakan salah satu dari sarana aktivitas perkuliahan kamu?

Jawab: Iya, *smartphone* merupakan salah satu sarana aktivitas perkuliahan dani kak. Karena *smartphone* itu berguna untuk mencari informasi, nyari sumber-sumber buat makalah.

2. Aplikasi dan situs apa saja yang sering kamu akses pada *smartphone* sebagai sarana aktivitas perkuliahan?

Jawab: Misalnya google scholar yang paling sering untuk diakses kalo untuk sarana perkuliahan.

3. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi? informasi apa saja yang kamu dapatkan melalui *smartphone*?

Jawab: Iya, sayaa menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi. informasi yang saya dapatkan banyak sih, yaa tentang berita hari ini misalnya trus tentang apa yang dibutuhkan kayak manfaat, lebih sering perawatan tubuh atau gimana bisa juga, dani tergantung kebutuhan sih kak kalo informasi yang didapatkan.

4. Kenapa kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi?

Jawab: Karena *smartphone* itu apalagi *smartphone* yang memang ada koneksi internetnya pasti gampang untuk mencari informasi. karena jaman sekarang kita butuh informasi yang cepat, butuh data yang cepat. Jadi kenapa menggunakan *smartphone* karena cepat untuk digunakan mudah untuk didapatin informasi itu.

5. Apakah penggunaan *smartphone* dapat menambah wawasan pengetahuan kamu?

Jawab: Yaa jelas, selain buku *smartphone* juga membantu untuk menambah wawasan gitu.

6. Yang paling membantu kalau pakai *smartphone* dalam aktivitas perkuliahan apa biasanya?

Jawab: Google yaa kan kak, google scholar itu mampu sih membantu sekali untuk aktivitas perkuliahan.

7. Apakah *smartphone* memenuhi kebutuhan kamu tentang aktivitas perkuliahan yang berkaitan dengan mata kuliah kamu di kampus?

Jawab: Sangat memenuhi kebutuhan kalo *smartphone* apalagi kan kalo misalnya tapi karna mungkin dikampus jaringan agak susah kali ya kak, mungkin faktor jaringan sih tapi kalo *smartphonenya* yaa kalo terkoneksi sama internet sangat memenuhi kebutuhan karena untuk buku sendiri dikampus tentang ilmu komunikasi sangat jarang jadi kalo misalnya *smartphone* itu yang terkoneksi internet apalagi yang mudah untuk kita dapatin kek e-book nya gitu yang membantu mata kuliah gitu.

8. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk berpartisipasi aktif di media sosial? Media sosial apa saja yang kamu gunakan?

Jawab: Iya, menggunakan *smartphone* untuk aktif di media sosial tapi gak semua media sosial. Media sosial yang digunain itu paling aktif yaa WA sama instagram, itu sih yang paling aktif digunain.

9. Selain untuk berkomunikasi dan mencari informasi, kamu menggunakan *smartphone* untuk apa?

Jawab: Ya untuk belajar, kan gini apalagi dani itu kak yang sekarang lagi berusaha kayak untuk menaikkan level diri untuk memantaskan diri jadi untuk belajar sih misalnya gimana caranya bisa jadi ibu yang baik gitu kan kek parenting nah dari youtube tu banyak kek para psikolog yang mengajarkan gimana ilmu-ilmu parenting, jadi belajar untuk itu trus belajar gimana caranya untuk manajemen waktu untuk mengatasi masalah kalo kita ada masalah, selain itu membaca sih paling *smartphone* digunain untuk itu, gak jauh-jauh dari itu sih kak, trus untuk saling tukar informasi.

10. Apa dampak positive dan negative *smartphone* dalam proses pembelajaran?

Jawab: Kalo positivenya ya banyak, kita bisa mendapatkan apa yang kita mau gitu baik itu kayak belajar, cari informasi yang kita gak dapatkan disekitar tapi kita dapatkan di media sosial trus nambah jejaring, nambah wawasan. Kalo negativenya tergantung sih kak, tergantung kek penggunaanya kalo penggunaanya yang candu mungkin sama *smartphone*

kek misalnya pecandu game atau pecandu *smartphone* yang bahkan tiap hari itu lebih dari 12 jam itu sih negatifnya.

Informan 3

1. Apakah *smartphone* merupakan salah satu dari sarana aktivitas perkuliahan kamu?

Jawab: Iya, *smartphone* merupakan salah satu dari sarana aktivitas saya.

2. Aplikasi dan situs apa saja yang sering kamu akses pada *smartphone* sebagai sarana aktivitas perkuliahan?

Jawab: Whatsapp

3. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi? informasi apa saja yang kamu dapatkan melalui *smartphone*?

Jawab: Saya menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi. informasi yang sering saya cari di *smartphone* itu biasanya tentang mata kuliah yang saat itu di bahas.

4. Kenapa kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi?

Jawab: Saya menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi karena saya anggap itu adalah salah satu cara yang termudah.

5. Apakah penggunaan *smartphone* dapat menambah wawasan pengetahuan kamu?

Jawab: Iya jelas, *smartphone* sangat membantu dalam menambah mencari wawasan.

6. Yang paling membantu kalau pakai *smartphone* dalam aktivitas perkuliahan apa biasanya?

Jawab: Google scholar

7. Apakah *smartphone* memenuhi kebutuhan kamu tentang aktivitas perkuliahan yang berkaitan dengan mata kuliah kamu di kampus?

Jawab: Iya

8. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk berpartisipasi aktif di media sosial? Media sosial apa saja yang kamu gunakan?

Jawab: Jelas, media sosial yang sering saya gunakan adalah instagram.

9. Selain untuk berkomunikasi dan mencari informasi, kamu menggunakan *smartphone* untuk apa?

Jawab: Menelpon

10. Apa dampak positive dan negative *smartphone* dalam proses pembelajaran?

Jawab: Dampak positive dari penggunaan *smartphone* adalah informasi yang memudahkan kita dalam mencari informasi terus menjangkau hal-hal supaya lebih mudah didapat. Dampak negativenya *smartphone* buat kecanduan.

Informan 4

1. Apakah *smartphone* merupakan salah satu dari sarana aktivitas perkuliahan kamu?

Jawab: Iya

2. Aplikasi dan situs apa saja yang sering kamu akses pada *smartphone* sebagai sarana aktivitas perkuliahan?

Jawab: Situs-situs web yang berkaitan sama pendidikan, macam google scholar kaka tau web-web jurnal.

3. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi? informasi apa saja yang kamu dapatkan melalui *smartphone*?

Jawab: Iya. informasi mengenai perkuliahan, mengenai berita terkini yang bisa kita dapatin di berita juga gitu.

4. Kenapa kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi?

Jawab: Karna ini yang paling mudah trus ini kan udah digital ya dibawa kemana-mana. Jadi orang kana apa-apa nengoknya hanphone jadi lebih mudah itu buat nyari informasi ya pake hanphone.

5. Apakah penggunaan *smartphone* dapat menambah wawasan pengetahuan kamu?

Jawab: Iya

6. Yang paling membantu kalau pakai *smartphone* dalam aktivitas perkuliahan apa biasanya?

Jawab: Yaa tugas-tugas contohnya kayak nyari bahan mata kuliah, bahkan ngirim-ngirim tugas juga kan sekarang udah pake hanphone.

7. Apakah *smartphone* memenuhi kebutuhan kamu tentang aktivitas perkuliahan yang berkaitan dengan mata kuliah kamu di kampus?

Jawab: Iya

8. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk berpartisipasi aktif di media sosial? Media sosial apa saja yang kamu gunakan?

Jawab: Iya pastinya berpartisipasi di medsos dan medsos yang paling sering dila gunain itu WA, instagram, twitter.

9. Selain untuk berkomunikasi dan mencari informasi, kamu menggunakan *smartphone* untuk apa?

Jawab: Untuk hiburan, liat sosmed, main game juga kadang.

10. Apa dampak positive dan negative *smartphone* dalam proses pembelajaran?

Jawab: Dampak positivenya ya pastinya membantu kali ya kak, membantu untuk cari informasi, untuk cari bahan mata kuliah, untuk searing untuk komunikasi sama orang, lebih tepatnya untuk diskusi. Dampak negativenya itu sih kayak, kadang penggunaannya itu tidak terbatas. Jadi selain untuk diskusi atau untuk yang penting-penting orang bisa pake untuk hal-hal yang gk penting juga contohnya kayak game, untuk hal-hal gk penting tapi dampaknya it uterus-terusan.

Informan 5

1. Apakah *smartphone* merupakan salah satu dari sarana aktivitas perkuliahan kamu?

Jawab: Iya

2. Aplikasi dan situs apa saja yang sering kamu akses pada *smartphone* sebagai sarana aktivitas perkuliahan?

Jawab: Google scholar dan whatsapp.

3. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi? informasi apa saja yang kamu dapatkan melalui *smartphone*?

Jawab: Iya, banyak sih kak contohnya kek jurnal pendidikan dan situs-situs yang berkaitan dengan mata kuliah di kampus.

4. Kenapa kamu menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi?

Jawab: Karna dia mudah dibawa kemana-mana.

5. Apakah penggunaan *smartphone* dapat menambah wawasan pengetahuan kamu?

Jawab: Iya

6. Yang paling membantu kalau pakai *smartphone* dalam aktivitas perkuliahan apa biasanya?

Jawab: Google scholar, karna kan setiap ada tugas kalo misalnya gk ada dibuku pastinya liat google gitu kak.

7. Apakah *smartphone* memenuhi kebutuhan kamu tentang aktivitas perkuliahan yang berkaitan dengan mata kuliah kamu di kampus?

Jawab: Sangat memenuhi kak

8. Apakah kamu menggunakan *smartphone* untuk berpartisipasi aktif di media sosial? Media sosial apa saja yang kamu gunakan?

Jawab: Iya, media sosial yang saya gunakan itu WA, instagram dan facebook juga kadang kak.

9. Selain untuk berkomunikasi dan mencari informasi, kamu menggunakan *smartphone* untuk apa?

Jawab: Untuk hiburan kadang, untuk nelpn juga.

10. Apa dampak positif dan negatif *smartphone* dalam proses pembelajaran?

Jawab: Dampak negativenya ya banyak ya, dari situ saya dapat membuka informasi apa saja yang saya butuhkan, untuk berdiskusi dengan teman mengenai mata kuliah, kadang di group kelas itu kadang bisa tempat hiburan ya bisa bercanda dengan teman. Dampak negativenya itu kadang dengan penggunaannya yang tidak terbatas dapat membuat orang jadi kecanduan gitu kak.